



Spot Goes to Holl. Mega. 299F Batman Forever Mega. 129F Mega. **Bubsy 2** 







ce passionnant jeu d'aventure en 3D d'une qualité graphique époustouflante où histoire et magie se mélent

La fête continue dans tous les Micromania

DEFENSE Ouvert !!

23 Avril 96

# PARIS LA DEFENSE Ouvert !!

La fête continue dans tous les Micromania !! mos… d'enfer sur des 16 et 32 de ieux

MONTPELLIER 23 Avril 96

# Rotations, zooms, armes et pouvoirs magiques. Vailà le

programme de cette superbe conversion sur saturn de l'un des meilleurs jeu de combat en 3D.



concurrents ou

Saturn Joypad







Un fantastique jeu de stock-car qui vous fera perdre la tête. D'une conception tout en 3D mappé, cette simulation est

extroordinaires etilisant váritable de votre 32 bits!











Le plus beau shoot'em up de Phistoire a fait un petit dragon : dans cette seconde



NEW

NOUVEAUTÉS D'ABORD !

# NEW

MICROMANIA LA DÉFENSE Centre Commercial Les 4 Temps Niveau 1 - Rotonde des Miroirs Tél. 47 73 53 23

SEGA RALLY Une génicle

### MICROMANIA BVD DES ITALIENS

Passage des Princes 5, boulevard des Italiens Paris 2 e Tél. 40 15 93 10

### **MICROMANIA EVRY 2**

Té 60 77 74 02

**MICROMANIA LES ULIS 2** 

Tél 69 29 04 99

### ICROMA

Centre Commercial Parinor Niveau 1 - 93006 Aulnay-sous-Boi: Tél. 48 65 35 39

MICROMANIA FORUM DES HALLES

Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA CHAMPS-ELYSES Galerie des Champs

84, avenue des Champs-Elysées Tél. 42 56 04 13

### MICROMANIA MONTPARNASSE

Tél. 45 49 07 07

Centre Commercial Place des Halles Niveau Haut (face entrée BHV) 67000 Strasbourg Tél. 88 32 60 70

**MICROMANIA ROSNY 2** 

Tél. 48 54 73 07

toutes les

**MICROMANIA VELIZY 2** 

Té 34 65 32 91

MICROMANIA LYON LA PART-DIEU

Tél. 78 60 78 82

### MICROMANIA CAP 3000 Centre Commercial Cap 3000

Rez-de-chaussée - 06700 Saint-Laurent-duVar - Tél. 93 14 61 47

NEW

### MICROMANIA NICE ETOILE Tél. 93 62 01 14

**MICROMANIA LILLE V2** 

Tél. 20 05 57 58

MICROMANIA EURALILLE

Té 20 55 72 72

3615 MICROMANIA - Tout le catalogue des jeux (1,29 F. la minute)

### 126, rue de Rennes

BON DE COMMANDE EXPRESS à ouveyer à MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEJ





PRIX Nom Adresse Code postal Ville PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE Date d'expiration ...../... Signature Signature Commandez par tél. 92 94 36 0 OUVERT DE 9H à 19H

Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 35 f) pour frais de remboursement N° du membre (facultatif) Entourez votre ordinateur de jeux: PC 3 P PC CD Rom Megadrive Super Nintendo Playstation Saturn

### CONSOLES+ l'actualité sur toutes les consoles



Couverture Consoles+: © Toei Animation

### LES TESTS LES PLUS COMPLETS

Liste des jeux classés par ordre alphabétique avec renvoi aux pages

ALIEN TRILOGY (Playstation)	102
BAHAMUT LAGOON (Super Famicom)	130
GOEMON FIGHT 3 (Super Famicom)	118
HYPERIRIA (Super Famicom)	140
KING'S FIELD 2 (Playstation US)	116
CHRONIQUES DES GUERRES	
DE LODOSS (Super Famicom)	124
MAGIC CARPET (Playstation)	96
MARIO RPG (Super Famicom)	92
NAMCO MUSEUM VOL. 2	
(Playstation jap.)	136
NEED FOR SPEED (Playstation)	112
NHL FACE OFF (Playstation)	134
NINKU (Saturn)	138
PRIMAL RAGE (Playstation)	128
PSYCHIC DETECTIVE (Playstation)	132
SHELLSHOCK (Playstation)	100
STREET FIGHTER THE MOVIE	
(Playstation)	142
TOY STORY	
(Super Nintendo, Megadrive)	106
WING COMMANDER 3 (Playstation)	120
WIPEOUT (Saturn)	126

### NOUS REMERCIONS POUR LEUR AIMABLE COLLABORATION

- LES MAGASINS: ADGG, CAPTAIN GAMES, DRAGON'S GAMES, ESPACE 3, ESPACE VIDEO, GAME PARTNER, GAME STATION, MICROMANIA, SAMOURAI, ULTIMA GAMES, VIDEO STORY
- ET TOUJOURS LES MAGAZINES JAPONAIS:
   FAMICOM TSUSHIN ET KADOKWA SHOTEN

### TROMBINOSCOPE

8

Découvrez le premier trombinoscope interactif et gagnez le jeu officiel de votre choix sur la console de votre choix! Pour une fois, c'est nous qui allons rigoler...

### LE JAPON EN DIRECT

10

Découvrez, ébahi, les premières images de Dragon ball GT, ainsi qu'un compte rendu complet du salon de l'arcade japonais, l'AOU. Ouvrez grand vos mirettes...



En plus des photos de Dragon Ball Hyper Dimension, le nouveau jeu SFC, Consoles+ vous offre les premières Images du dernier dessin animé, Dragon Ball GT. Miam!



### ARCADE

44

Voici (enfin!) le premier VRAI test complet de Killer Instinct 2 avec tous les coups spéciaux, Fatalités, Ultimate et autres Ultras. Marc s'est déchaîné!

### **NIOUZES**

50

Dragon' Net est un jeu de cartes de rôles, Sega se lance dans le monde du PC, Konami crée un nouveau label, Vampire Hunter (Saturn) et Resident Evil (Playstation) arrivent... Enfin, j'ai pas la place de tout vous raconter ici.

### **PREVIEWS**

57

Ça commence avec les mythiques Mortal Kombat 3 (Saturn) et Panzer Dragoon 2 (Saturn toujours) pour finir sur un Work In Progress de Syndicate Wars (Playstation). Qui a dit que les mois à venir seront pauvres en sorties officielles?

### TIPS ET SOLUCES

64

Le Switch s'est fendu en huit (ça n'a pas été facile...) pour dénicher les tips inédits de Sega Rally, Virtua Fighter 2, Ridge Racer Revolution, Doom, j'en passe et des meilleurs. Tandis qu'Elvira a achevé le Donkey Kong 2 à 102%. Chapeau, m'ssieurs-dames...

### ANIMÉ+



Outre un compte rendu du salon Planète Manga, l'ignoble Panda vous fait la totale sur les sorties de mangas et dessins animés du mois. Black Jack et consorts...

2

# les tests les plus complets de toute la presse ludique

# ISOLES+ TESTS

On n'y croyait plus! Voilà que débarquent enfin Mario RPG (SFC), Magic Carpet (Playstation), Alien Trilogy (Playstation), Toy Story (SNIN et MD), WipEout (Saturn)... Une pléiade de nouveaux titres qui vont faire exploser vos consoles favorites (et les nôtres, pas vrai, Switch?).

On vous l'annonçait en exclusivité il y a quelques mois déjà, WipEout arrive sur Saturn. Alors, heureux?



### SPEEDY GONZATEST

Le testeur le plus speedé de la rédaction persiste et signe les textes les plus concis du monde... C'est un peu court, jeune homme!

### LES FOUDRES DE ZE

Les daubes n'ont qu'à bien se tenir: Ze célèbre son anniversaire, et ça va être leur fête. Heureusement, ce n'est qu'une fois l'an!

### **IMAGINA CUVÉE 96**

On aurait aimé que ce salon vieillisse comme le bon vin, mais il n'en est rien. Le cru de cette année était un peu fadasse mais. comme toujours, les belles images étaient au rendez-vous.

### COURRIER

Tel il est, tel il demeure. Bomboy, le roi des nains, se fait toujours un devoir de répondre à vos questions existentielles.

### GRANDE ENQUÊTE!

Consoles+ enquête sur vous, oui, sur vous, ami(e) lecteur(ice). Jetez-vous sur la page 141, on vous a concocté avec amoun pour tout savoir de vos

La Hot-Line de Consoles+, c'est sur le 3615 TCPLUS.

Avec Switch-Tips le mercredi, de 14 heures à 18 heures, et avec le Panda-Mangas, le vendredi de 14 heures à 18 heures. Mais la Hot-Line de Consoles+, c'est aussi des débats en direct, des PA, des concours... toujours sur le 3615 TCPLUS. Encore + de tips? Appelle le 36 68 00 64, et nous te donnerons tous les trucs pour aller plus loin. Encore + de jeux? Appelle le 36 68 05 20 et affronte les questions de la rédaction, pour un max de cadeaux. Encore + de copains? Appelle le 36 68 24 00, et fais-toi un max de potes, pour échanger des infos et parler jeu.



Salut, les consoleux ! Et si on parlait de la Nintendo 64, pour changer un peu? La dernière annonce de Nintendo confirme l'information que nous vous avons donnée dans le dernier numéro. Nous avions écrit que la N64 ne sortirait pas au Japon au mois d'avril, comme prévu, mais en juillet. En fait, c'est le 23 juin qu'elle devrait sortir... sous réserve d'un nouveau retard, bien entendu! Toutefols,

qui concerne la France, ce serait toujours pour octobre ou novembre. On peut dire qu'elle se sera fait attendre, la petite dernière de Nintendo! Enfin, chaque jour nous rapproche de sa sortie et je dois dire que je suis vraiment impatient de mettre la main dessus, surtout depuis que j'al eu la chance de jouer un peu à Mario 64 lors du Shoshinkaï. Si ce nouveau retard me met un peu les boules, je dois dire que je suis également contrarié par le petit nombre de jeux qui seront disponibles lors de la sortie de la machine... Trois, c'est carrément peu! D'accord, Marlo 64 et Pilot Wings 64 ont l'air d'être des tops, mais le troisième jeu est un programme d'échecs... dont on peut franchement se demander ce qu'il vient faire sur une console 64 bits! Heureusement, il est permis d'espérer que d'autres jeux seront disponibles lors de la sortie française. Il est beaucoup question de Nintendo, ces temps-ci, et pas seulement à cause de la N64. En effet, une rumeur fait actuellement état du lancement d'une console portable couleur. Mais ne nous emballons pas, car cela fait déjà plus de deux ans que des rumeurs circulent à intervalles réguliers sur un tel projet. Et il est totalement impossible de vérifier cette information avec ces vilains cachottiers de chez Nintendo! La seule chose dont on puisse être certain à ce sujet, c'est que Nintendo planche depuis longtemps sur un projet de Game Boy couleur. Mais Nintendo avait annoncé que ce projet n'aboutirait que si deux problèmes étaient résolus: la trop grande consommation de piles due à la couleur (les possesseurs de Game Gear en savent quelque chose...) et le prix, trop élevé, d'un écran couleur à cristaux liquides. Alors, Nintendo aurait-il résolu ces deux problèmes? Personnellement, je le souhaite, car je me verrais bien en train de voyager avec un Mario en couleur dans la poche... Mais je n'y crois pas trop.

la sortie américaine reste fixée au mois de juillet et, en ce

A suivre.... Alain Huyghues-Lacour

# Nintendo

2450		III.collao	
BATMAN FOR EVER	249,00	NBA GIVE N GO	449,00
BREATH OF FIRE 2	449,00	NBA LIVE 96	399,00
DIRT RACER	249,00	NHL 96	399,00
DIRT TRAX FX	249,00	NHL QUATERBACK 96	399,00
DONKEY KONG II	499,00	PRIMAL RAGE	199,00
MOOM	399,00	SECRET OF EVEMORE + GUIDE	449,00
EARTHWORM JIM II	399,00	SECRET OF MANA + GUIDE	449,00
FIFA SOCCER 96	399,00	SPIDERMAN TV	249,00
FINAL FIGHT 3	449,00	SUPER MARIO WORLD II	449,00
ILLUSION OF TIME + GUIDE	449,00	THEME PARK	399,00
NTERNATIONAL SUPERST	AR	THOMAS BIG HURT	299,00
SOCCER DE LUXE	449,00	TINTIN AU TIBET	449,00
KILLER INTINCT	249,00	TOYS STORY	449,00
MEGAMAN X2	399,00	WEADONLORD	299,00
MICKEY ET MINNIE	199,00	WRESTLEMANIA	399,00
MORTAL KOMBAT 3	479,00		

### **Promos**

MICKEYMANIA	169.00	MICHAEL JORDAN ADVENTURE	149,00
CHOPLIFTER 3	199,00	NBA JAM TE	199,00
		NFL QUATERBACK 95	199.00
LAYMATE	99,00		
AFFY DUCK	99,00	PACK ATTACK	199,00
DEMOLITION MAN	199,00	PAGE MASTER	169,00
EQUINOX	149,00	PLOK	149,00
FOREMAN FOR REAL	149,00	PSG SOCCER	149,00
G FOREMAN KO BOXING	129,00	SAILOR MOON	99,00
GOOF TROOP	129,00	SEPARATION ANXIETY	199,00
HAGANE	169,00	SHAQ FU	199,00
HYPER VOLLEY BALL	199,00	STARGATE	199,00
JIMMY CONNORS	149,00	STUNT RACE FX	199,00
JOHN MADDEN 95	199,00	SUPER BC KID	169,00
JUDGE DREDD	199,00	SUPER INDIANA JONES	199,00
JUNGLE STRIKE	199,00	SUPER KICK OFF	99,00
JUSTICE LEAGUE	199,00	SUPER METROID + GUIDE	199,00
LEMMINGS 2	199,00	SYNDICATE	149,00
LORD OF THE RING	199,00	TINY TOON	129,00
MARIO IS MISSING	99,00	VORTEX	99,00
MARKO'S MAGIC FOOTBALL	99,00	WARLOCK	149,00
MEGAMAN X	199,00		3.

<b>59</b> (	aurive	
389,00	NFL QUATERBACK 96 (EUR)	349,00
299,00	NHL 96 (EUR)	369,00
199,00	NHLPA 95 (EUR)	199,00
299,00	PETE SAMPRAS 96 (EUR)	379,00
389,00	PHANTASY STAR 4 (EUR)	399,00
349,00	PGA TOUR GOLF 96 (EUR)	399,00
	SPIROU (EUR)	399,00
TEL	SPOT GOEST TO HOLLIWOOD (EUR)	299,00
399,00	STREET RACER (EUR)	349,00
349,00	SUPER SKIDMARKS (EUR)	349,00
399,00	THEME PARK (EUR)	399,00
429,00	THOMAS BIG HURT (EUR)	299,00
199,00	TOYS STORY (EUR)	399,00
369,00	WRESTLEMANIA (EUR)	349,00
	389,00 299,00 199,00 299,00 389,00 349,00 349,00 399,00 429,00 199,00	299,00 NHL 96 (EUR) 199,00 NHLPA 95 (EUR) 299,00 PETE SAMPRAS 96 (EUR) 389,00 PHANTASY STAR 4 (EUR) 349,00 PGA TOUR GOLF 96 (EUR) SPIROU (EUR) TEL SPOT GOEST TO HOLLIWOOD (EUR) 399,00 STREET FACER (EUR) 349,00 SUPER SKIDMARKS (EUR) 399,00 THEME PARK (EUR) 429,00 THOMAS BIG HURT (EUR) 199,00 TOYS STORY (EUR)

 ADAPTATEUR 60 HZ MEGAKEY POUR CARTOUCHES USA OU JAP: 99 F - AVEC UN JEU ACHETE : 69 F

### **PARIS**

128, bd Voltaire 75011 PARIS - M° Voltaire Tél: (1) 48 05 42 88 Tél: (1) 48 05 50 67

NOUVELLE **PARIS** ADRESSE

Tél: (1) 40 27 88 44

36, rue de Rivoli 75004 PARIS - Mª Hotel de Ville

### Super NES USA

→ SUPER NES USA + Prise péritel + 1 manette	590 F
CHRONO TIGGER	499,00
EARTH BOUND + GUIDE	349,00
FINAL FANTASY 3	499,00
KILLER INSTINCT	199,00
ROBOTREK	299,00
SECRET OF EVERMORE	399,00
The second secon	

### KING ARTHUR THE KNIGHTS SUPER TURRICAN 99,00 WARIO WOODS 149.00 X ZONE (SUPERSCOPE) 49,00

ZELDA (texte français) nécessite un adaptateur AD29 TURBO 149,00

### egadrive Promos

_1/	1000
AERO THE ACROBAT (EUR)	99,00
BATMAN FOREVER (EUR)	199,00
BLOOD SHOT (EUR)	99,00
BUBSY 2 (EUR)	129,00
DOCTOR ROBOTNIK (EUR)	169,00
DYNAMITE HEADY (EUR)	129,00
ECCO THE DOLPHIN 2 (EUR)	149,00
	199,00
FOREMAN FOR REAL (EUR) JUDGE DREDD (EUR)	199.00
JUSTICE LEAGUE (EUR)	149.00
LEMMINGS 2 (EUR)	149,00
MEGAGAMES 1 (EUR)	169.00
MICKEYMANIA (EUR)	169.00
MORTAL KOMBAT (EUR)	129.00
MORTAL KOMBAT 2	199,00
MR NUTZ (EUR)	129,00
NBA LIVE 95 (EUR)	199,00
NBA JAM (EUR)	149,00
NFL QUATERBACK 95 (EUR)	199,00
PETE SAMPRAS (EUR)	149,00
PITFALL (EUR)	199,00
RISTAR (EUR) SAMOURAI SHODOWN	129,00
SHINING FORCE (EUR)	149.00
SHINING FORCE 2 (JAP)	99.00
SONIC & KNUCKLES (EUR)	199.00
SPARKSTER (EUR)	149.00
SPIDERMAN TV (EUR)	199.00
STARGATE (EUR)	199,00
SYNDICATE (EUR)	199,00
TASMANIA 2 (EUR)	129,00
URBAN STRIKE (EUR)	149,00
WORLD CUP USA 94 (EUR)	129,00
ZOOL (EUR)	99.00

# Sega 32 X

32X + 1 JEU 690 F 32X + VIRTUA FIGHTER 890 F

JEUX À 199 F TITRES SUR DEMANDE

DRAGON BALL Z 5 (AVENTURE) 399,00 DRAGON BALL Z 6 (AVENTURE 2) 599,00 DRAGON BALL Z 7: ACTION GAME 4 599,00 SEIKEN DENTSETSU 3 (SECRET OF MANA 2)

# romos

DRAGON BALL Z4 299,00 **ACTION GAME 3** DRAGON BALL Z5 399.00 (aventure)

**RAMNA 1/2 4** 149,00

• NECESSITE UN ADAPTATEUR 60 HZ AD29 TURBO : PRIX 99 F - AVEC UN JEU USA OU JAP

ACHETE : 49 F

AVEC DEUX JEUX USA OU JAP
ACHETES : GRATUIT

# ∕irtual Boy

VIRTUAL BOY + 1 JEU 799,00

GALATIC PINBALL 299.00 JACK BROTHERS 299,00 MARIO TENNIS 299.00 PANIC BOMBER 299.00 SPACE SKASH 299,00 TELEROBOXER 299.00 VERTICAL FORCE 299.00 VIRTUAL GOLF 299,00 VIRTUAL TETRIS

LISTE SUR DEMANDE

LISTE SUR DEMANDE

LISTE SUR DEMANDE

NOMAD + ADAPTATEUR 1490 F MULTIJEUX

JAGUAR VERSION	KANCA	LISE + CIBERMORPH	390 F
BRUTAL SPORT FOOTBALL	199,00	IRON SOLDIER	199,00
CANNON FODDER	199,00	KASUMI NINJA	199,00
CHECKERED FLAG II	199,00	RAYMAN	299,00
CLUB DRIVE	99,00	SENSIBLE SOCCER	199,00
DOUBLE DRAGON 5	199,00	SYNDICATE	199,00
DRAGON : LA VIE DE BRUCE LEE	199,00	ULTRA VORTEX	199,00
FLASH BACK	199,00	VAL D'ISERE	199,00
FLIP OUT	199,00	ZOOL 2	199,00
HOVER STRIKE	199,00	MANETTE	199,00
	-		

### LILLE

2, rue Faidherbe Tél: (16) 20 55 67 43 44, rue de Béthune Tél : (16) 20 57 84 82

DOUAL 39, rue Saint Jacques Tél: (16) 27 97 07 71 **STRASBOURG** 6, rue de Noyer Tél : (16) 88 22 23 21 NTE PAR CORRESPONDANCE : Tel. : (16) 20 90 72 22 ... Fox : (16) 20 90 72 23 **PARIS** 

128, bd Voltaire 75011 PARIS - M° Voltaire Tél: (1) 48 05 42 88 Tél: (1) 48 05 50 67

NOUVELLE PARIS ADRESSE 36, rue de Rivoli 75004 PARIS - Mª Hotel de Ville

Tél: (1) 40 27 88 44

LILLE 2, rue Faidherbe Tél: (16) 20 55 67 43 44, rue de Béthune Tél : (16) 20 57 84 82

DOUAL 39, rue Saint Jacques Tél : (16) 27 97 07 71 STRASBOURG 6, rue de Noyer Tél : (16) 88 22 23 21

3DO PAL FZ1 + STARBLADE 1.890 F → 3DO PAL GOLDSTAR + FIFA + ALONE IN THE DARK (français) 99.00 GEX

2D ATI AS MAGAZINE + DEMO GRIDDERS 50,00 149,00 ALONE IN THE DARK (VF) 199,00 **GUARDIAN WAR** 199,00 ALONE IN THE DARK 2 (VF) 369,00 JOYPAD PANASONIC 199,00 BATTLE SPORT 299.00 KILLING TIME 299.00 BURNING SOLDIER KING DOM : THE FAR REACHES 199,00 199.00 CANNON FODDER 199.00 MEGA BACE 199.00 CAPTAIN QUAZAR MICROCOSM 199.00 369.00 CORPSE KILLER 99.00 MINTEASER (ADULT) 199,00 uDu 375,00 MYST 199.00 DAEDALUS ENCOUNTER OFFWORLD INTERCEPTOR 199,00 199.00 DECATHLON 369.00 PATANK 199.00 DEMOLITION MAN PANZER DRAGON 149.00 199.00 PEEBLE BEACH GOLF 99.00 DOOM 369.00 PGA GOLF 96 369,00 375,00

199 00

369.00

PHOENIX 3

QUARANTINE

RETURN FIRE

CYBERSLED

199.00

aystation

1990 F

2790 F

349,00 349,00 369,00

349.00

299,00

ALIEN TRILOGY 369,00

PO FD

FIFA SOCCER

FOES OF ALI

GAME GOURU

→ ADAPTATEUR

ACTUA GOLF ACTUA SOCCER

ACE COMBAT

FLIGHT STICK (SIMILIATION) 490 00

→ PLAYSTATION (EUR) + 1 MANETTE

PAL RVB PLEIN ECRAN

ACE COMBA1 499,00
BEYON THE BEYON 499,00
BIOHAZZARD 499,00
BOXER ROAD 249,00
COSMIC RACE 199,00
CRIME CRACKER 199,00
DARKSTALKER 499,00

→ PLAYSTATION (JAP) + 1 JEU AU CHOIX

499.00

199.00 RISE OF THE BOBOT 99.00 ROAD RASH 199.00 SAMOURAI SHODOWN 199,00 SAMPLER 2 10 DEMOS +TEST MEMOIRE 15 mn 79,00 SEAL OF PHARAON SHERLOCK HOLMES 99.00 SHOCKWAVE 2 369.00 SPACE HULK 199,00 SPACE PIRATE 149.00 STAR BLADE 149.00 STAR FIGHTER SUPER STREET FIGHTER 2 199,00 SYNDICATE 199.00 THEME PARK 99.00 200 00 TOTAL ECLIPSE 99.00 299 00 TWISTED 99.00 WAY OF THE WARRIOR 99,00 149,00

WING COMMANDER 3 199.00

169.00

199.00

89.00

199.00

349,00

349.00

369,00

369.00

349,00

349.00

369,00 349,00

399.00

· ACTION REPLAY

JOYSTICK
 MANETTE
 MANETTE ASCII

PHILOSOMA

RAYMAN

TEKKEN

POWER SERVE

REVOLUTION X RIDGE RACER

ROAD RASH

HEME PARK

PSYCHIC DETECTIVE RAIDEN PROJECT

POWER SPORT SOCCER 369 00

HOAD HASH 369,00 SHELLSHOCK 349,00 SHOCK WAVE ASSAULT 369,00 STREET PIGHTER, THE MOVIE 199,00 STRIKER 96 299,00

THUNDER HAWK 2 349,00

· CARLE DE LIAISON

+ BALLONGE MANETTE

MEMORY CARD
 PRISE PERITEL RGB

1.490 F

PAD PC FX MEMORY CARD PC FX LISTE DES JEUX CD DISPONIBLE SUR DEMANDE

aturn version PAL

→ SATURN VF + SEGA RALLY 2490 F → VIDEO CD ADAPTATEUR (MPEG) 1190 F Liste des films disponible sur demande

ARCADE RACER (VOLANT)

449 F

GENIAL ACTION REPLAY - ADAPTATEUR

+ MEMORY CARD 3 en 1 399 F

ADAPTATEUR POUR JEUX JAPONNAIS 249 F

ADAPTATEUR POUR JEUX JAPONNAIS 249 F

199 F

299.00

489,00

389.00 299,00 369,00

449,00

299,00 299,00 349,00

449.00

299.00

199.00

389.00

399.00

349,00 389,00

199.00

449.00

349.00

249.00

249.00

369.00

369,00 449,00

ASTAL (USA) CLOCK WORK 2 (EUR) CYBER SPEEDWAY (EUR) DI (EUR)
DEADLY SKY (EUR)
DRAGON BALL Z (JAP)
FIEA SOCCER 96 (EUR)
FORMULA 1 CHAMPIONSHIP (EUR)
GEX (EUR)
GEX (EUR)
GRAN CHASER (JAP)
GUARDIAN HEROES (JAP)
GUARDIAN HEROES (JAP)

GUARDIAN HEROES (JAP) HI OCTANE (EUR) IN THE HUNT (JAP) JOHNNY BAZOOKATONE (EUR) KING OF FIGHTER 95 (JAP) KING OF SPIRIT (JAP) MAGIC CARPET (EUR) MANSION OF HIDDEN SOULS (EUR) MORTAL KOMBAT 2 (EUR) MYST (USA) MYSTERIA (EUR) MTSTERIA (EUH) 249,00
MBA JAM TE (EUR) 249,00
NFL QUATTERBACK 96 (EUR) 369,00
NFL HOCKEY (EUR) 369,00
OFF WORLD INTERCEPTOR (EUR) 369,00

PANZER DRAGON 2 (JAP) RAYMAN (EUR) REVOLUTION X (EUR) RISE 2 (EUR) SEGA RALLY (EUR) SEGA RALLY (EUR)
SHINOBI X (EUR)
SIM CITY 2000 (EUR)
SIAM DUNK (JAP)
STREET FIGHTER (EUR)
STREET FIGHTER ZERO (JAP)
SUPER HANG ON (EUR)
THE HORDE (EUR)
THE HORDE HEUR)
THEME PARK (EUR) TOSHIDEN (JAP)

TRUE PINBALL (EUR) VAMPIRE HUNTER (JAP)

TOSHIDEN 349,00 TOTAL ECLIPSE TURBO 349,00 TOTAL NBA'96 369,00 TRUE PINBALL 369,00 369,00 VIRTUA COP + GUN (EUR)
VIRTUA COP + GUN (EUR)
VIRTUA FIGHTER 2 (EUR)
VIRTUA FIGHTER 2 (USA) 349.00 VIRTUA RACING (EUR) WING ARMS (EUR)
WIPE OUT (EUR) WORLD CUP'GO WORMS (EUR)

CDI 450 + CARTE VIDEO + 2 JEUX + 1 FILM 2990 F TOUS LES TITRES AUX MEILLEURS PRIX, LISTE SUR DEMANDE

### Neo Geo

→ JOYSTICK ARCADE ...... 490 F → JOYPAD ......249 F DARK KOMBAT ART OF FIGHTING 299.00 ART OF FIGHTING 690.00 FATAL FURY SPECIAL 590,00 FATAL FURY REAL BOUT GHOST PILOT KARNOV'S REVENGE SAMOURAI SHODOWN II 490.00 SAMOURAI SHODOWN III 1690,00 SPINMASTER SUPER SIDE KICK 2 SUPER SIDE KICK 3 690.00 TOP HUNTER WIND JAMMERS 399,00 WORLD HEROES II 299 00 WORLD HEROES II JET 490,00

### → NEO GEO CD 2 + FATAL FURY 4 3290 F → NEO GEO CD + FATAL FURY 4

AFRO FIGHTER 2 AGRESSOR OF DARK COMBAT ART OF FIGHTING 2 349.00 BASEBALL STAR 2 349,00 FATAL FURY REAL BOUT 449 00 GALAXY FIGHT 349.00 KARLIKI FLASH 449.00 KARNOV'S REVENGE 349,00 KING OF FIGHTER 95 449.00 KING OF MONSTER 2 MUTATION NATION 349,00 349,00 POWER SPIKER 2 PULSTAR 449.00 PUZZLE BOBBLE SAMOURAI SHODOWN 349,00 199.00 SAMOURAL SHODOWN SAMOURAI SHODOWN 3 SENGOKII 2 349.00 SONIC WING 3 (AEROFIGHTER 3) 449,00 STREET HOOP 349,00 TOP HUNTER 349.00 TOP PLAYER GOLF 200 00 VIEW POINT 349.00 WIND JAMMER WORLD HEROES PERFECT

### DARKSTALKER 499,00 DESTRUCTION DERBY 499,00 DRAGON BALL Z 399,00 FORMATION SOCCER 499,00 GROUND STROKE 249,00 JLEAGUE PRIME GOAL 299,00 MAGIC BEAST WARRIOR199,00 MAGIC BEAST WARRIOR199,00 MOTOR TOON 2 D 349,00 DEADLY SKY 399,00 DESCENT 369,00 DESTRUCTION DERBY 369,00 DISWORLD 349,00 DOOM 349,00 DOOM 349,00 DRAGON BALL Z EXTREME PINBALL EXTREME SPORT 349,00 FITA AGILE WARRIOR FIFA SOCCER 96 369,00 MAGIC BEAST WARRICH199,00 MOTOR TOON 2 499,00 NAMCO MUSEUM 499,00 NAMCO MUSEUM 2 499,00 NBA POWER DUNKER 499,00 NIGHT STRIKER 199,00 RAYMAN 499,00 HI OCTANE 299,00 RIDGE RACER 299,00 RIDGE RACER 2 499,00 STREET FIGHTER ZERO 499.00

FILOCTANE 299,00
INTERNATIONAL CHAMPION
CHIP SOCCER
JOHNNY BAZOCKATONE 349,00
JUMPING FLASH
299,00
JUMPING FLASH
299,00
MAGIC CARPET
MICKEY MILO ADVENTURE 349,00
MORTAL KOMBAT 3 349,00
MORTAL KOMBAT 3 349,00
MYST
389,00 TWIN BEE TWIN GODESS 199,00 MYST 369,00 NBA : IN THE ZONE 369,00 NBA JAM TE 299,00 **JEUX EUROPEENS** 

NFL QUATERBACK 96 349,00 PANZER GENERAL 349,00 PGA TOUR GOLF 96 369,00

NBA LIVE 96 369,00 NEED FOR SPEED 369,00

VIEW POINT WAR HAWK WING COMMANDER 3 369,00 WIPE OUT 369,00 WORLD CUP GOLF 349,00 WRESTLEMANIA 349,00 ZERO DIVIDE 369.00

## 90

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN. Tél : 20 90 72 22

PRIX	

Prénom dresse : ode Postal : ..... Ville : ge : ..... Téléphone : ... Signature (signature des parents pour les mineurs) : e ique sur : PLAYSTATION GAME GEAR ☐ MEGADRIVE SUPER NINTENDO I MEGA CD C SATURN 73.00 STIPER NES T NEC TO NEO GEO CDI CDI SUPER FAMICOM GAME BOY ☐ JAGUAR

Signature:

Mode de paiement : ☐ Chèque bancaire ☐ Contre Remboursement + 35 Frs ☐ Carte Bleue Nº ...

Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC -Date de validité : ...../...../

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

cartouches: 40 Frs / consoles: 90 Frs

rs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles

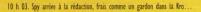


# trombino interactif

Ce mois-ci, nous sommes fiers de vous présenter le tout premier Trombinoscope Interactif. Le principe est très simple. Sur la page de gauche, vous trouverez votre Trombino, auquel vous êtes maintenant accoutumé. Mais en regardant attentivement la page de droite, vous remarquerez que, bizarrement, les bulles ne comportent aucun texte. Ce n'est pas sale! C'est à vous d'imaginer ce qu'elles peuvent contenir. Remplissez correctement chacune des bulles en écrivant votre propre texte en lettres MAJUSCULES (mappaie) et envoyez votre œuvre à Consoles+, Concours Trombino, 92514 Boulogne Cedex. La rédaction décidera d'un vainqueur. L'heureux gagnant verra son œuvre publiée dans le prochain Consoles+ et recevra un jeu de son choix sur la console de son choix. Humour, amour, pitreries, jeux de mots, de vilains, tout est permis sauf la vulganté. Que le meilleur gagne!

Le Panda, qui avait disparu le mois dernier, fait une réapparition fracassante. Les testeurs de la rédaction n'en reviennent part Switch non plus . . . mais 5a, c'est normal. Un mercredi matin comme les autres, donc, à la rédaction de Consoles + . . . La journée commence par la traditionnelle, et néammois nulle, blague de Milico:





Salut les amis. Bon, je descends chez l'épicier en bas chercher quelques bières, j'en ai pour deux, minutes. J'vous remonte quelque chosé? tleu, Spy, à propos, t'aurais pas trois cents balles? C'est pour que je puisse acheter le dernier disque de Rap lesmoi et quelques bonbons Haribo...

Pour moi, du jus de pommes/cassis/abrica petits pois/poivrons/ri. potiron de Thaïlande, Oi

11!??! Qu'est-ce qu'y m'dit, lui? Il est chanmaille, je pige rien à ce qu'il me raconte, luil Vas-y, coco, comment il est grave dur dans sa teuté!

> Hé, les gars, y a Dédé qui ma

raconté que

Ah, je sais, c'est le

Coca-Cola! Ça, c'est trop pur!

Tais-toil On regarde les infos. Il paraît qu'il se passe de graves événements dans le sud de la France. Des problèmes avec une sorte de secte. Écontel

tout à fait, Claire. Effectivement, je me trouve devant la bâtisse de la secte du grand Panda-ROM (Read Only Mangas). Tout ce que je peux vous dire à l'instant où je vous parle, c'est gyl'ci, tout est caime. Le grand Panda-ROM est dans ses appartements et se repose. Il est vai que la nuit a été particulièrement difficile pour lui.

C'est simple: Panda a pris ses cliques et ses cliques et a quitté Paris. Ça, c'est la bonne convelle. La marvaise, c'est qu'il s'est installé dans le sud de la France.

... et que là, avec deux, potes à lui, il a retapé une vieille maison pour servir d'église à sa nouvelle secte: le Panda-ROM

Vindicul

J'y crois point

Trop pur, c'est quoi l'adresse? Ghanmaille, le plan!

Marci, Stéphanie. Bien évidemment, si quelque chose se passair, vous reprendriez tout de suite l'antenne... L'événement principal de ce journal, c'est aussi l'accient de madame Pozzol. La brave femme s'est foulé la cheville en sortant son petit chien, Zoé, ce matin à 8 h 04 précisément...

Bon, et ta

préférée?

12 h 58. Spy.

après avoir

courses de la

iournée et

après avoir

Ricard avec

boucher et

René le

Dédé le

mécano.

rédaction.

remonte à la

avalé un petit

fait ses

ca ta boisson

férée, c'est le

Jus d'orange

... tout le petit village de Troudzique-les-Fleurs est en émoi. Nous attendam vos messages de soutien à Janine Polzoi sur le 3615 code TF1. – En brsf, un voin contenant 245 passagers s'est écrasé hier soir sur New York, Aucun survivant, la ville est en feur. Des foules d'adoptes arrivent chaque jour, venus de tous les coins du monde et ensemble ils prient, lisent des mangas, chantent avec Jacques Martin, regardent le Juste Prix, et commandent des pizzas chez Pizza Hot.











Nom:.... Prénom:.... Age:.... Adresse Complète:.....

Jeu choisi (version officielle obligatoirement): ..... Console de jeu: .....

Découpez soigneusement la page et envoyez-là dûment remplie à: Consoles+, Concours Trombino,

92514 Boulogne Cedex

# Dragon Ball Z de mourir!

Alors que Toriyama San a annoncé, il y a quelque temps déjà, sa décision de ne plus travailler sur de nouveaux épisodes de "Dragon Ball Z", les deux compères qui exploitent le filon DBZ depuis des années, la Toei Animation (qui réalise les animés inspirés du

manga) et Bandai (qui se charge des adaptations pour jeux vidéo) se hâtent de produire le plus grand nombre d'épisodes possible, pendant qu'il est encore temps. Il est dit que le citron sera pressé... jusqu'à la dernière goutte et jusqu'au dernier pépin!

# Dragon Ball Z Hyper Dimension



près les demières versions pour les consoles 32 bits Saturn et Playstation (versions présentées dans le Consoles+ 52), c'est au tour de la Super Famicom de recevoir l'attention de Bandai. Le scénario du jeu ne diffère pas tellement de ceux des épisodes précédents, et est toujours scrupuleusement basé sur le manga de Toriyama. Le ioueur doit combattre dans huit endroits différents. Trois techniques de combat différentes, et variables selon les persos, peuvent être utilisées. La première, déjà incluse dans les épisodes précédents, porte le nom de "tsujô gijûtsu", ce qui signifie "techniques normales".

La "kodanwasa" (technique des balles flashantes), déjà plus sérieuse, repose sur la projection de boules de feu ou d'énergie pure. Enfin, la dernière porte le nom de "3D wasa", ou technique 3D. C'est la principale nouveauté du jeu. Dans les versions précédentes de DBZ, les attaques et combats se déroulaient sur la même "ligne", en deux dimensions: les protagonistes ne pouvaient qu'avancer ou reculer, bondir dans les airs ou combattre au sol. Dans cette dernière version, durant les combats, les personnages sont vus sous plusieurs angles différents. Mais ce n'est pas l'angle de la caméra qui bouge, c'est le sprite, qui pivote sur luimême, donnant une apparence 3D au jeu. De plus, à l'aide de l'ombre des personnages projetée sur le sol, les graphistes ont essayé d'accentuer l'effet de relief.



### Corps à corps

et projections à gogo
Parmi les autres nouveautés du jeu, les
développeurs ont introduit un système
appelé le Rush Battle System. Lorsque
deux protagonistes livrent un combat au
corps à corps, un halo jaune les entoure.
Dès que celui-ci apparaît, on peut
déclencher des attaques spéciales qui



Le coup de derrière de Bu envoie Piccolo voir ailleurs s'il n'y est pas.

causent beaucoup plus de dommages. Troisième nouveauté, le "futobashiwasa" (ou technique de projection) permet de projeter un adversaire, et de l'éjecter proprement et rapidement au loin, horizontalement ou même verticalement. Si la projection se fait horizon-talement, la caméra suit le corps du malheureux adversaire projeté, et l'écran scrolle automatiquement pour dévoiler le nouveau décor. En revanche, si la projection est une mise sur orbite, le décor scrolle automatiquement pour laisser place au ciel bleu et aux petits z'oiseaux. DBZ Hyper Dimension propose dix protagonistes, et pas des rigolos: Son Goku, Vegeta, Gotenkusu, Bezito, Son Gohan, Piccolo, Freezer, Cell, Mister Bu et Super Bu.

Gotenkusu est

tours de passepasse favoris.

encore en train de faire un de ses

# n'en finit plus





Une des attaques epéciales de Bu-le coup de culti-



En voilà une baffe magistrale!



Un problème s'approche à la vitesse de la lumière!







Vegeta en veut à Gokul Après lui avoir explosé un genou, alors que le pauvre Goku se réfugie dans les airs pour échapper aux assauts de l'excité, il le canarde à distance. Puis Vegeta décide d'aller régler cette affaire entre sayajins, dans les airs.







Bu, qui ne peut rien faire comme tout ... monde, passe à l'attaque sous la forme d'une petite boule de chewing-gum, qui grossit l reprend sa forme initiale pour asséner un bon coup à son adversaire.













Bu apparaît la forme d'un nuage rose, puis s'enerve convoque Goku.

# Dragon Ball GT

n ce moment, sur le petit écran nippon (dans l'émission "Fuji Telebi", tous les mercredis à 19 heures, pour être plus précis!) passe III nouvel animé de II Toei. L'histoire comme d'habitude, est assez tortueuse, mais voici un court résumé des demiers épisodes. Les Black Dragon Ball ont eu un effet inattendu sur Goku: il est retourné en enfance! Mais V problème III base qui avait déclenché III recherche des Black Dragon Ball reste entier: planète Terre est condamnée à moven terme. La seule solution consiste partir rechercher d'autres Dragon Ball, éparpillées a travers tout l'univers. Trunx, Goku et petit Pan partent dans une capsule-fusée à

recherche de sept Dragon Ball. Lais un problème mécanique oblige Guku ses compagnons se poser sur

planete Imeka Là. Ils découvrent une race particulièrement vénale. Le roi, Dongya, s'empare de leur vaisseau, qu'il espère bien revendre à Goku. Celui-ci rend une visite au roi. Après avoir réussi pénétrer jusqu'à la pièce où se trouve

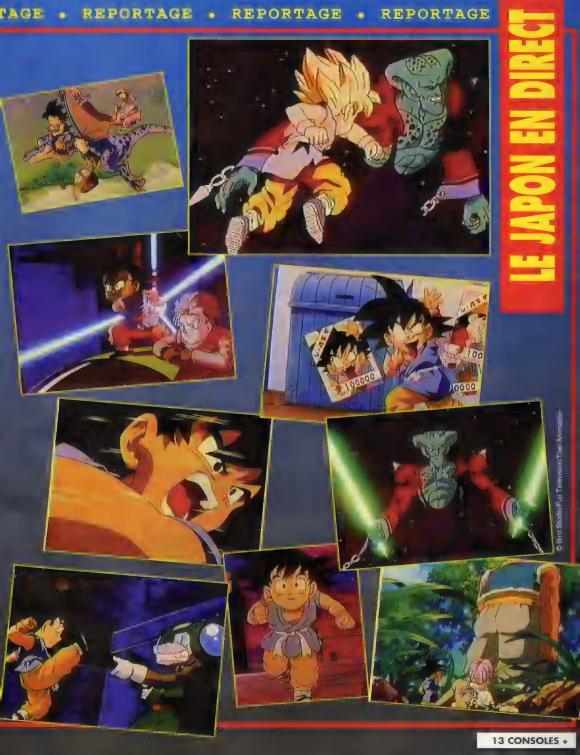
Dongya, malgré les divers pièges qui parsèment in château

pour décourager les voleurs, il récupère son bien. Mais la fusée est toujours cassée, nos trois compères doivent se procurer des pièces de rechange pour la réparer. De plus, V roi, furieux de s'être fait ainsi dérober vaisseau qu'il avait confisqué, a mis la tête de Goku à prix...

que moi... pour le moment, parce que, moi. semaine prochaine, in verrai la suite (nyark! nyark!). Alors qu'il vous faudra attendre que la vétérante d'ABC

Prod. daigne diffuser dessin animé, il encore dans une version préalablement amputée dulcorée pour mieux répondre aux exi-

gences de la télévision française... Bah, que voulez-vous? Il faut bien que votre dévoué correspondant au Japon ait droit à quelques compensations, dans cet archipel de fous où l'on se fait secouer tous les trois jours par un Voilà, vous en savez maintenant autant tremblement de terre, noyer une fois tous les six mois par les tsunamis et empoisonner deux fois par jour par les sushis au natto! Enfin, il n'y a pas de sot métier...



# Donpachi



tlus a adapté un de ses shoot'em up 2D, tout ce qu'il y a de Aplus classique, sorti en arcade il y a déjà quelque temps. Rien d'extraordinaire, donc, mais un titre cuisiné avec amour par de vrais joueurs, qui savent, comme vous et moi, la frustration que l'on ressent à se faire descendre en flammes pour la énième fois devant même boss, et connaissent l'ivresse que peut procurer un shoot'em up lorsque, équipé de toutes les armes à leur puissance maximale, on dégomme l'adversaire avant même que les sprites n'aient le temps de finir d'apparaître en haut de l'écran. Ils n'ignorent pas non plus le cruelle déception du joueur malchanceux qui, pour s'être fait toucher une toute petite fois par mégarde, se retrouve avec les armes minimales de départ! Résultat: le magazine japonais jeux d'arcade "Gamest" a décerné neuf mois de suite Donpachi i titre de meilleur shoot-them-up! Donpachi comprend cinq

niveaux. Après avoir sélectionné votre jet parmi trois appareils, vous allez devoir survoler les plaines et les campagnes, pour laminer les rangs adverses, et accessoirement venger les veuves les orphelins. Pas de surprises donc au niveau du scénario, m ailleurs: items, bonus, boss... Les grands classiques sont au rendezvous! Le CD-Rom comprend deux modes. Dans hi premiera les points sont accordés au



joueur en fonction du nombre d'adversaires qu'il abat et des bonus qu'il collecte. Dans le mode GP (Gate Point), le joueur doit prendre un itinéraire bien particulier pour collecter le nombre maximum de points. Seule nouveauté par rapport à la version arcade, Donpachi sur Saturn permet au joueur de retrouver l'apparence exacte de l'écran du coin-up (c'est-à-dire avec un écran de jeu légèrement rétréci) ou bien de jouer en mode Saturn, avec un écran plus large.



sance de feu, canardage devient une plaisante

5202

Au sol, les étoiles de couleur sont des items à collecter



"Ad nutum", butez l'adversaire!



C'est le genre d'arguments qu'il faut pour les boss de fin de niveau



Entre les batteries antiaériennes et les blindes cachés dans le hangar. c'est la fête au village!

# PRÊT POUR DE NOUVELLES PÉRIENCES?







"C'est l'apothéose ! Un jeu de plate-forme pour tous les âges, à posséder bsolument" (PLAYER ONE : 95%)

HIT CD CONSOLES: "Un jeu ne laisser passer sous aucun prétexte!"



# THE HORDE

(Version française intégrale)



"Un titre incontournable" (PLAYUR ONE : 90%)

"Aujourd'hui la Saturn peut se targuer de posséder son tour cette **petite merveille**" (CD (CUNSOLES)



### TITTAN WARS



"L'animation est très fluide, mais surtout très rapide. Préparez-vous à salement en baver" (PLAYMAG)

"En matière de shoot'em up, Titan Wars se place Sans conteste parmi les meilleurs sur la 32 bits de Sega" (consoles (1, 91%)











BMG





# Final Fantasy

Le mois dernier, Consoles+ vous révélait que Square avait brusquement dit... adieu Nintendo, après plusieurs années de bons et loyaux services. Final Fantasy VII. initialement prévu sur N64, verra donc jour sur Playstation. Mais, du coup, sa sortie est retardée.

otre équipe se compose de trois aventuners. Cloud, qui n'était qu'un enfant dans FF est devenu un adolescent fringant, qui manie une rapière aussi grande que luil Aerith est, elle, armée d'un bâton. C'est la sorcière du groupe Enfin, Barret est une sorte du géant patibulaire, qui possède la particularité cocasse de s'être fait greffer à la place de la main droite une mitrailleuse lourde à six tubes. Square, comme à son habitude, ne distribue qu'au compte-gouttes les informations sur son prochain titre afin que les magazines en parlent lu plus longtemps possible! Cependant, on sait déjà que l'équipe des trois aventuriers est baptisée "Abalanchi". Leur quête consisterait - découvrir, - à mettre hors d'état de nuire, Makolo, 🐚 cause de tous les malheurs et monstres qui sont légion dans le coin. Il se pourrait que in fameux Makolo en question ne soit autre qu'une machine

### Une Fantasy très

gourmande...

telle la carpe, Square s'enveloppe dans un mystère muet, les courtes démos qui ont été dévoilées donnent quelques éléments d'information. Le jeu se déroule désormais en 3D. Les héros, ainsi que les sales bêtes, ont été modélisés en 3D, et sont rendus avec un Gouraud Shading proche de celui que l'on trouve dans Toshinden, par exemple. Certains détails sont mappés sur les polygones, comme un tatouage sur le bras gauche de Barret. Les scènes où les héros se déplacent, où les décors précalculés n'ont pas à être animés en temps réel, sont beaucoup plus fouillées, avec de superbes effets de lumière. Conséquence prévisible: cette quantité faramineuse de données graphiques et sonores ne tient pas sur un CD. Qu'à cela ne tienne, FF VII sera commercialisé sur deux CD! Le même problème se pose pour les sauve-gardes. Vu la quantité d'informations à sauvegarder, la Memory Card ne suffit plus la tâche



Le couche de soleil est magnifique. Mals avant de l'admirer, débarrassez-vous donc du gros-truc-pas-commode-avec-deux-comes-sur-la-tête: il fait de l'ombrei

### VENI. VIDI. VICI

Il est possible d'observer une même scène à travers les yeux de chacun











Il semblerait que Square travaille avec Sony à deux types solution. Soit il sera possible sauvegarder les données sur deux Memory Card, soit Sony met-trait sur marché, « l'occasion de la sortie de FF VII. une Memory Card d'une capacité supérieure

Faut que ça saigne...

univers de F VII/es

Le système combat n'a pas changé depuis FF IV. Mais principe des tours inclut désormais certaines contraintes, puisque ! joueur doit prendre ses décisions en un minimum de temps. Les héros ont chacun une jauge Limit, et doivent agir avant que celle-ci, à la manière d'un sablier, soit vide. Sans quoi l'ordinateur saute son tour, et c'est l'un des adversaires qui passe à l'attaque. Lorsque l'équipe d'aventuriers tombe nez a nez avec un groupe de Pas-Beaux, III combat s'engage en temps réel. Une fois l'attaque choisie, on voit les protagonistes en 3D porter les coups: les épées fendent l'air, la sulfateuse de Barret crache ses pilules, le bâton d'Aerith s'abat sur les crânes... Et les ennemis, également animés en 3D, ne se gênent pas pour riposter: Balamut, croisement entre un dragon et une chauve-souris, fond sur son adversaire pour lui pomper des points de vie, Libayasan la reptile se faufile entre ses jambes avec une

aisance étonnante... Le jeu laisse la possibilité le voir le scène à travers les yeux de n'importe lequel des protagonistes. Mais, hélas, Square s'obstine à réserver un quart de l'écran l'affichage d'informations concernant la petite santé



ザコにはかまわ めしょ

Vous venez de déboucher à ce croisement. trois silhouettes rouges s'approchent de vous... Vous allez bientôt basculer en mode Combat.





or dos mueles



Tous les décors ont été réalisés en images synthèse.



クラウド(動達いするな。 お前は では今回の服酬を により お前辻アバラス きっちりもらって次の轍を探すさ。」



La gestion des combats exige de rester vif et d'avoir de promptes réactions.



1540/2500 120/150 1468 1930 270 310 2590/2540 000/000

Le glaive de Cloud est presque deux fois plus grand que lui!

# Kowloon's Gate

Kowloon's Gate, la petit dernier de Sony Music Entertainment, poursuit lentement mais sûrement son développement. On commence à avoir une idée plus précise de ce à quoi va ressembler ce CD-Rom assez novateur.



E CONTRACTOR OF THE PROPERTY O

onsoles+, dans son infinie bonté et sa grande mansuétude, vous avait déjà présenté en exclusivité dans son numéro 47, les

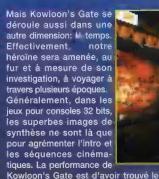
premières réalisations graphiques el les recherches des personnages et des décors III. Kowloon's Gate. Visuellement impressionnant, ce titre ressemblait davantage à une magnifique démo en images de synthèse qu'à un véritable jeu. Désormais, les développeurs ont

avancé i ce point in projet qu'il est possible de commencer à jouer et de découvrir

un système original.
En 1997, l'année où
Hong Kong lloit être
rétrocédée à la Chine,
de curieux événements
viennent troubler lu
quartier de Kowloon, l'un des
plus sinistres de la ville-Etat.

Un château sort de terre, se dresse au milieu de Kowloon, mystérieux menaçant. Les habitants du quartier commencent parler de curieuses créatures... Le joueur incarne une jeune fille, Shao Hei, qui entreprend

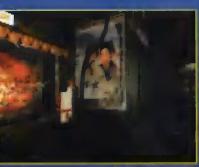
d'élucider ce mystère. Le jeu se déroule à la fois dans le monde réel et dans un un i vers d'octets, via l' KowlooNet, un vaste réseau informatique qui relie les différents points straté-oiques du jeu.



moyen de disposer en permanence de cette qualité d'image sans pour autant pénaliser la jouabilité. Le CD-Rom comprend en fait deux parties. La première consiste en des déplacements instantanés et impressionnants, très importants dans ce type de jeu d'action/aventure. Puis, à certains endroits et seulement si vous avez assez progressé, vous pouvez accéder aux donions en 3D. Tout se déroule alors en 3D temps réel, un peu comme dans King's Field. C'est dans ces zones-là que vous affronterez les Pas-beaux. Vous pouvez aussi bien lever les yeux pour regarder b plafond qu'admirer vos orteils. l'animation reste fluide.



Les déplacements, les discussions avec les protagonistes, les phases d'exploration il de recherche d'objets se font dans la partie avec des décors en images de synthèse. Ces décors sont gérés en temps réel par la console, et forcément-limités par il par issance de calcul de la machine. Mais les effets de lumière, la richesse



Le dédale des ruelles de Kowloon est sordide sinistre Seul signe de vie, cette affiche pour un film à l'eau de rose chinois

du rendu la quantité de détails sont sans commune mesure, il joueur n'est pas pénalisé par des temps de chargement insupportables. Une icône en bas de l'écran permet d'effectuer les actions et de se déplacer.

côté d'elle apparaissent des flèches lorsqu'il est possible de se déplacer dans certaines directions. En cliquant dessus, se déroule alors une séquence animée de quelques secondes, durant laquelle on assiste à la scène à travers les yeux de l'héroïne. Cette demière se déplace de façon très naturelle, se penchant légèrement pour négocier un virage, se baissant un peu pour éviter un obstacle... Du grand art!

Ces séquences animées, compressées au format JPEG, s'enchaînent au fur et à mesure des déplacements que choisit le joueur, généralement à un passage entre deux endroits où l'on pourra exécuter une action ou discuter avec un personnage. Et, compte tenu de In quantité et de II qualité des images, il n'est pas étonnant que II jeu tienne sur pas moins de trois CD-Rom!



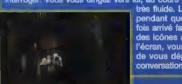
Que contiennent ces barils? Sont-ils dangereux? irradiés?

Voici la jeune

fille que vous

SMOOOOOOOTH!

Après être entré dans une pièce, vous apercevez au fond quelqu'un à interroger. Vous vous dirigez vers lui, au cours d'une séquence animée



très fluide. L'individu se met debout pendant que vous approchez. Une fois arrivé face à votre interlocuteur, des icônes apparaissent au bas de l'écran, vous donnant la possibilité de vous déplacer ou d'engager la conversation, au choix

# LE PROCHAIN... Sony Music Entertainment ne s'endort pas sur

ses lauriers. Une équipe de développeurs travaille déjà d'arrache-pled sur le titre gul succédera à Kowloon Gates.





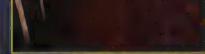
Là portail de Kowloon s'est entrouvert, et des trucs pes coor e'en échappent











Dans les donjons, vous êtes libre de vos mouvements, et pouvez explorer et regarder dans n'importe quelle direction.

### PETITE DISCUSSION ENTRE AMIS

Lorsque vous vous êtes approché 🖖 lui, il avait 🕨 dos toumé. Après s'être retoumé, son visage apparaît en plus petit 👊 en images de synthèse. De façon tout a fait classique, la conversation peut alors commencer.







# lokyorama

### CD MUSIK

Ce mois-ci, les sorties de CD audio basés sur des musiques de jeux vidéo sont nombreuses avec Real Bout, Skull Fang, Gun Hazard, Henry Explorers (ou Crypt Killer), Dragon Quest VI et Bahamut Lagoon. La bande sonore de Dragon Quest VI, enregistrée avec l'orchestre philarmonique de Londres. s'est pour le moment vendue à 13 000 exemplaires!













### N64, EPISODE 2368

D'après la dernière rumeur en date, la N64 pourrait être commercialisée à la fin du mois de juin au Japon, avec trois jeux: Mario 64. Pilotwings 64 et une simulation de "shogi" (nom donne aux echecs japonais). En attendant la prochaine contre-rumeur.

### **APPÉTISSANT PUYO PUYO**

Puyo Puyo, un jeu que d'aucuns considèrent comme la seule légitime septième merveille du monde - à la place du palais de lumière d'Alexandre -, est aussi, si ce n'est plus, populaire au Japon. On trouve même des chocolats à l'effigie des petits Shlourfs de Puyo Puyo.



### LA CHAUSSETTE DE SONY

Il ne s'agit pas simplement d'une bête ne s'agil pas simplement d'une bete chaussette l'effigie de Sony. Cette chaussette évoque quelque chose plus précis pour n'importe quel Japonais. Et vous êtes sage ce mois-ci, vous le raconterai peut-être le mois prochain...

### MATCH SATURN/SEGA

Les ventes des 32 bits du mois de janvier illustrent bien la rivalité Playstation/Saturn. Les deux machines sont au coude coude! Il le Playstation occupe trois places du podium, les ventes de softs Saturn sont plus importantes en nombre.

- Le classement des meilleures ventes donne
- Saturn avec SF Alpha (Capcom)
- Playstation avec Super Robot (Banpresto)
- \* Saturn avec Guardian Heroes (Sega)
- Playstation avec Policenauts (Konami)
- 5 Playstation avec SF ø (Capcom)

### LA KID'S GEAR: UN CLONE DE LA GAME GEAR



Si Sega semble avoir rangé au fin fond d'un placard le projet Nomad (Megadrive portable), à cause de la faible durée de vie de sa console 16 bits, la firme s'apprête à lancer une nouvelle Game Gear.

La Kid's Gear, une Game Gear recarrossée, est commercialisée

depuis le 29 mars au prix de 14 800 yen (environ 750 francs). Elle est livrée avec un jeu (Mini Virtua Fighter), et chaque cartouche de jeu sera commercialisée 4 800 yen (environ 250 francs). VF Mini est un classique ieu de combat en 2D, qui reprend les huit principaux protagonistes de VF, et ne présente que peu d'intérêt.

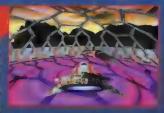


### NINTENDO PRÉPARE L'APRÈS VIRTUA BOY

La firme du petit père Mario serait en train d'étudier plusieurs consoles qui remplaceraient à terme la Game Boy. Le projet qui paraît le plus avancé consiste en une console portable dotée d'un processeur RISC 32 bits et d'un écran couleur. Une Game Boy couleur, avec des capacités 3D? J'achète! Mais Nintendo ne prendrait pas de décision finale avant la fin de l'année, pour une sortie prévue pour le début de l'année prochaine.

### LA CONSOLE NAMCO?

NEC vient de réaliser une nouvelle puce, le Power VR, en collaboration avec Vid Logic Cette puce permet d'afficher des images en 3D temps réel de façon très performante: Principale raison pour laquelle - chip i été développé. possibilité de proposer des cartes graphiques acceleratrices puissantes et peu



chères pour lordinateurs et compatibles PC sous Windows. NEC lancera cet eté une version de cet accélérateur graphique pour les bus PCI, qui équipent déjà un certain nombre de micro-ordinateurs, dont les nouveaux Power Mac. Mais d'après certaines rumeurs, le projet cacherait d'autres ramifications. Ainsi, Namco serait en train d'étudier possibilité de pénétrer marché des consoles grand public, en proposant une machine basée sur cette puce, et qui serait spécialisée dans l'animation 3D en temps réel. La puce équiperait également la prochaine génération de machines d'arçade de Namco, qui succéderont bientôt au Modèle 22. D'autres sociétés de développement (ArtDink, Koei, Virtuality et Hudson) ont déjà signé des accords Lindéveloppement.

### **TOSHINDEN 2** SUR SATURN

Takara aurait pris la décision de développer Toshinden 2 sur Saturn.





### **NOUVELLE SATURN**

Sega va sortir une nouvelle Saturn. Mais il semble qu'il ne s'agisse que d'une baisse de prix déguisée, comme ce fut le cas pour la nouvelle Playstation en son temps. Elle n'offrirait rien de nouveau, à part son look, ou plutôt une nouvelle couleur de plastique! Eh oui, pour justifier

une nouvelle baisse de prix. on sort un modèle à l'aspect différent, pour que les consommateurs qui viennent d'acheter l'ancien modèle plein pot aient un peu moins l'impression de s'être fait arnaquer. Le nouveau prix devrait tourner autour de 19 000 yen (environ 1 000 francs).



### SONY S'ALIGNE

dusqu'à présent, c'était Sony qui menait la danse. C'était Sony qui baissait les pnx de sa Playstation, obligeant Sega à faire de même pour rester dans la course. Mais il semble cette rois-ci que c'est Sega mène la danse. Sony aurait décidé de s'aligner sur son archi-rival, meme de descendre encore un peu plus le prix de sa Playstation (100 francs de moins environ) par rapport au prix de la nouvelle Saturn (1 000 francs environ): D'après de nombreux observateurs, et malgre les millions d'exemplaires que les uns et les autres ont produits, avec un tel



Bon de co

Fruis de port : 60 F (CEE DOM TOM : 90)

Espace 3 VPC - Rue de la Voyette

Centre de Gros nº1 - 59818 LESQUIN

Tél. : 20 90 72 22 - Fax : 20 WD 72 23

Toutes les commandes sont livrées par Colissimo. Chèques à l'ordre d'Espace3VPC

Made de réglement : 

Chèque bonoxie 

Contre romboussement (+35F)

Contre bonoxies n°

Dete de validaté.

prix, les deux constructeurs sont près de vendre à perte leurs consoles!



Prénom:

Villa

Tál .

Signature (des parents pour les mineurs) ;



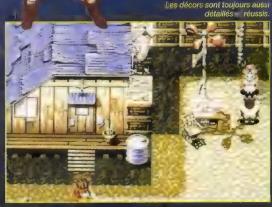
Les séquences animées sont assez fréquentes dans Arc

Des in conception d'Arc the Lad, Sony Computer Entertainment avait prévu de réaliser une suite Les premiers éléments graphiques de celle-ci viennent d'être communiqués par SCE. Il ne reste plus qu'à espérer que Arc II sera de même qualité que l'épisode précédent, en offrant un intérêt ... une durée de vie meilleurs:

Cette nouvelle version comporte, au dire de l'éditeur, un nombre accru de séquences cinématiques. Cette fois-ci, i jeu met en scène de nouveaux personnages. Elk ressemble un Navajo, revu et corrigé par un designer nippon. L'héroïne s'appelle Lisa, et, en maîtresse femme, manie le fouet comme pas un. Les deux personnages, pour se déplacer, disposent d'un dirigeable

motorisé des plus pratiques pour continuer mission qui leur était déjà fixée dans le premier épisode: sauver in monde.





utre "suite" que SCE devrait comnercialiser cette année, Crime Crackers II reprend le principe de base de l'épisode précédent (labyrinthe à explorer, jeu de rôles/action). Un certain nombre de nouveautés sont apparues. La surface de jeu ne remplit toujours que les trois quarts de l'écran, mais les policiers de la Galaxie sont au nombre de quatre désormais. Une fenêtre au centre affiche une carte en 3D au fur et à mesure que vous parcourez les lieux. Deux des quatre personnages sont en tête du groupe, ce qui vous permet d'utiliser deux armes différentes. Les parties dans les donjons sont plus retorses, avec des interrupteurs partout of des parties de r en 3D. Le jeu est de fait beaucoup plus complexe, avec notamment plusieurs fins at scénarios possibles, qui s'entremêlent.





Les quatre membres de la Galaxv Police en pleine enquête.



Ce samourairobot est une des (mauvaises) rencontres que vous serez amené à faire.

C'est moment de

dans votre

C'est quand même

roulotte ou qu'un chariot bœuf



omme tous les ans 🥏 au Japon, à la fin du mois de février, les saumons se mettent à gambader contrecourant dans les rivières d'Hokaido, et tous les Japonais se préparent à célébrer le début du printemps sous les cerisiers en fleur. Mais. surtout, l'heure du pèlerinage : la Mecque du jeu d'arcade à anné: l'att le sal n des professionnels du jeu d'arcade, ouvre ses portes aux visiteurs.

Vest dans une lointaine banlieue nu Tokyo, et sur des kilomètres carrés, que l'AOU présente pendant trois jours l'ensemble de la profession du jeu vidéo les nouveautés en matière de

Parmi les tendances de saison lu on a pu constater in victoire un la 3D dans les jeux recombat. Après la distribu-tion de Toshinden \_ (jeu développé non pas par Capcom, mais par Tam Soft), Capcom, avec Star Gladiator, a définitivement choisi a camp des éditeurs qui proposent des jeux de baston 3D en arcade. Autre signe qu'il devient difficile de vendre des jeux de combat sans polygones animés en temps réel: des constructeurs plus modestes commencent à s'y mettent, et Dead or Alive de Tecmo en est la preuve éclatante. Seul SNK, occupé par la mise au point de sa nouvelle carte 64 bits, ne se joint pas encore à la danse, bien qu'il ait déjà incorr dans son dernier jeu, Art at Fighting; des concepts directement issus du monde 3D

# Le shoot'e n un

contre-attaque
Autre tendance, ' retour des shootthem-up, solides mais sans innovations transcendantes. Mais les éditeurs ont plutôt versé dans la réalisation de suites que dans la création de nouveaux jeux. Enfin, ce sont toujours les Anglais qui surfent sur la vague de la Réalité virtuelle ludique: malgré des recherches chez tous les constructeurs nippons, pas un pixel de RV n'était montré.

Mais l'événement principal du salon était sans conteste m présentation de Virtua Fighter : Avec ce jeu fabuleux, et l'absence de titre d'exception chez ses concurrents, Sega faisait figure de star incontestée de l'arcade. Même

Namco, son concurrent direct, semblait marquer pas, ne paraissant pas avoir les moyens de rattraper Sega.



# SEGA

AOU en un mot, c'était le salon Sega! côté des nouveaux titres de l'AM 2 (Sega Sonic et Virtua Fighter Kids) et de ceux de l'AM 3, l'attraction qui a drainé des dizaines de milliers de personnes était la présentation de Virtua Fighter Sur le salon, toutes les nouveautés de Sega avaient été conçues en 3D, démontrant la maîtrise des programmeurs de la firme en ce domaine

# Fighter 3

Ainsi, la représentation des corps et des vêtements est époustouffante, offrant une profusion de détails grâce à l'utilisation d'un nombre accru de polygones, et permettant des animations encore plus fluides. L'animation des visages en a énormément bénéficié. Désormais, plus question d'un simple placage de texture, mais de dizaines de polygones



Dural en garde

Parmi les personnages terminés pou ce volet, on trouve Lau en première place



encore meilleur que celui de VF 2



Dans cette séquence, Dural exécute un saut périlleux arrière Pendant son saut, Dural flotte dans l'air comme un cosmonaute dans l'espace



Dural, dans son nouvel habit de lumière (merci, Alias!), est assez proche du vilain robot de Terminator 2.

animés en temps réel: les yeux bougent, les pupilles suivent l'adversaire, les lèvres s'animent pour un sourire ou un rictus, les muscles se contractent avant un effort ou un mouvement, les torses se soulèvent imperceptiblement au rythme des respirations... Il semble que VF dispose de davantage d'angles de vuil !jeu passant sans cesse d'une "caméra" l'autre. Sega a réussi faire un saut quali-tatif entre l' Modèle le 3, aussi impor-tant que celui qu'il avait fait entre VF et VF 2! En un mot. Modèle 3 est trois fois plus puissant que Modèle (de VF 2)! Chapeau bas devant lu qualité de 🕞 démo/jeu présentée, résultat du travail des programmeurs de l'AM 2 et des ingénieurs américains de Loocked Martin, La cuvée Sega 96 promet d'être chaude!



Les textures, que ce soit celles du mur dans fond ou du vêtement de soie de Lau, sont encore plus réalistes qu'auparavant



Non seulement les pupilles des combattants sont animées, mais la bouche les sourcils le sont aussi



Les visages ont fait l'objet d'un travail extraordinaire. Ici, Lau suit sa main droite des yeux, pendant qu'il effectue un tôlu (kung fu)

### MODÈLE 3: L'ÉTAT DE L'ART!

- CPU Power PC 603e (et peut-être, dans la version définitive, # 603 ev) RISC 32 bits
- GRAPHISMES 496x384 ou 640x480 en 16.7 millions de couleurs (32 bits) Capa l'és 3D Calcul le 1 million de p lygones/second

60 millions de pixels rendus par seconde

Textures couleurs 32 bits, calculées par la méthode d'interpolation trilinéaire. Perspective texture mapping

Gouraud Shading d'excellente qualité (High Specular)

Anti-aliasing multicouche sur les textures et les angles

Illumination spots, Pin Spot, Parralel Light)

Effets spéciaux (brouillard, 32 niveaux de transparence...)

Son 68000 à 44,7 Mhz, 16 bits, 64 voies, 4 canaux

### L'ATTRACTION DE L'AOU

Sega passait en boucle une démo de quelques minutes Virtua Fighter On y voyait un des deux nouveaux personnages, Umenokoo Jiaoi, une femme maître d'aïkido, effectuer en kimono une danse nippone traditionnelle, puis esquiver une série d'attaques. L'autre personnage féminin n'a toujours pas été présenté, selon une source interne à Sega;

serait une ninjette. Certains niveaux se déroulaient sur une île déserte, d'autres dans un paysage enneigé du Japon. Sega semble avoir utilisé les demiers outils logiciels de Wave Front d'Alias, car l'animation des particules est excellente: cheveux, feuille mortes, neige ou poussière...). Parmi les autres niveaux dévoilés, on pouvait voir un temple chinois, une

station de métro et un immeuble en construction, au plancher translucide! On pouvait également admirer une séguence de combat avec Dural en vedette, qui bénéficiait d'un morphing étonnant. Sega, pour prouver la véracité son jeu, a permis à quelques rares élus de jouer au seul niveau jouable (dans l'immeuble en construction) avec deux personnages sélectionnables (Dural contre Jacky)! D'après des ingénieurs de Sega, toute la démo qu'on a pu voir provient bien de la carte Modèle mais cette demière serait loin d'être terminée! Autrement dit, la sortie de VF n'est pas pour demain. Diverses modifications seront certainement apportées durant développement. Mais l'avenir de Sega en matière d'arcade s'annonce radieux, tout comme celui de Saturn car Sega aurait demandé Loocked M in, qui a conçu le chip graphique du l'odèle de travailler à l'élaboration d'une version moins chère d'une éventuelle Satum

Sega avait même organisé une "CosPlay" à l'occasion de présentation de VF Une foule incrovable se massait devant les quatre malheureux écrans de télé qui passaient en boucle une vidéo de démo de VF 3



ris de me voir si belle en ce miroir.

# SEGA Last Bronx

Last Bronx est le nouveau jeu de baston de l'AM 'I Un peu dans le même style graphique que Vipers Fighter, il offre pour principale cara téristique de mettre en scène des combats de rue. Les participants sont équipés d'armes blanches (nunchakus, batte de base-ball...). Le jeu n'était pas officiellement présenté lors de l'AOU, car Sega a estimé qu'il y avait déjà assez de jeux de baston, ni demandé à l'AM 3 de retarder sa présentation.



L'une des originalités de Last Bronx est mettre à la disposition de chaque combattant une arme blanche. Il y en a pour tous les goûts!

Dans le fond, l'immeuble "109" représente un bâtiment de Shibuya, l'un des quartiers les plus animés de la capitale nippone.







Ca se bastonne sec dans le parking désert





Si, il y en a qui sont prêts à claquer 10 francs dans un jeu d'ardade pour lancer un javelot!

Cette simulation de l'AM 3 reprend les dix épreuves athlétiques du décathlon. Grâce à des commandes extrêmement simplifiées, il suffit de trouver bon rythme pour réaliser un score honorable. Scènes en 3D sous tous les angles et fonction Playback sont incluses. Le jeu a été développé sur la Titan (ST-V), et il est probable qu'il sera bientôt converti sur Saturn.



Une des dix épreuves: la course d'obstacles.

Voici l'athlète que vous incarnez

# Sega Sonic

Avec 14 millions de cartouches Sonic vendues depuis sa sortie au Japon en 1991, il aurait été dommage pour Sega de ne pas profiter davantage de son héros. Voici donc un jeu de baston dont les combattants appartiennent à l'univers de Sonic, il pénéficient d'attaques spéciales et d'une garde qui prend l'apparence d'un champ protecteur bleu translucide.

Sonic a déclenché sa garde, qui prend la forme champ protection bleu ciel.





Le premier niveau est directement inspiré du décor du premier épisode de série sur Megadrive.



Splendide coup de tête de Knuckles sur Metal Sonic. Sous choc, ce dernier laisse échapper des anneaux, qui, comme dans le Sonic originel, doivent être collectés.

# Virtua Fighters Kids

Virtua Fighter Kids a été brièvement présenté dans nos pages ! mois dernier. Petit détail amusant: Sega, qui a passé un accord avec la société qui fabriq Java Tea, s'est engagé à inclure dorénavant dans ses jeux quelques discrètes publicités pour ladite boisson. Le jeu, présenté au salon, était terminé, et, mis à part ses personnages à la bouille sympathique, est plutôt laid...





Sur le toit de l'immeuble, une auto-pub (AM 2) et une pub payante (Java Tea) se côtoient.





Java Tea, la boisson des champions!



Mais qu'est-ce que c'est violent, à cet âge-là!

Ça a beau se passer entre kids, ça bastonne dur!

# SEGA

Ce jeu, dû à l'AM est basé sur lu même concept que la

série des Virtua Cop: joueur ne contrôle pas son déplacement, qui s'effectue automatiquement en images de synthèse, et ouvre le feu à chaque fois qu'un Pas-beau apparaît à l'écran. Cette fois-ci, vous vous déplacez en hélicoptère, le GunBlade, où vous servez de canonnier. Membre d'une section aérienne spéciale, vous êtes chargé, durant l'été 2005, de nettoyer III siège des Nations Unies, occupé par des terroristes. Sega continue sa croisade anti-violence, comme dans Virtua Cop. Ici, le stratagème consiste à dire que les terroristes sont des androïdes. La mitrailleuse lourde que vous utilisez, contrairement au flingue de Virtua Cop, n'est jamais à court de munitions. Vous pouvez utiliser les taxis abandonnés, les objets qui traînent, et aussi des grenades. Les androïdes sont "intelli-gents": ils évitent vos balles en galopant d'un bout de l'écran à l'autre. Le jeu comprend deux modes de difficulté, correspondant à deux missions différentes

Special Air Assault

Les cratères dans sol ne sont pas dûs à des taupes, mais à vos capacités de tireur, discutables



Bagnoles de flics, "cabs" jaunes: vous êtes bien dans Big Apple. L'équipe de l'AM s'est même rendue New York pour effectuer des repérages, ainsi recréer le décor de Manhattan.



Faites exploser cette caisse, vous en servant comme d'une grenade de fortune.



Et un androïde de moins, qui disparaît en chaleur et lumière



Comme dans la série des Virtua Cop, une animation permet de repérer l'adversaire le lus dangereux.



# NAMCO

n dirait que Namco s'est fait largement distancer par Sega. Si Soul Edge est quasiment terminé, les quelques autres titres présentés n'étaient pas de taille à se mesurer à un Virtua Fighter (même développé à 15%)! Il semble que Namco, après la mise au y int di lod le 22 qui concurrençait efficacement les Modèle Sega, se soit un peu endormi sur ses lauriers. Or la nouvelle génération de cartes d'arcade (comme le Modèle qui sert de base à Virtua Fighter 3) rend les Modèles 22 de Namco légèrement obsolètes. Mais Namco n'a pas dit son dernier mot, et une nouvelle puce graphique devrait bientôt lui permettre de revenir dans la course. Mais avec quel retard sur Sega? Cela dépendra de la date laquelle Sega aura terminé son Modèle 3, et sorti VF 3 dans les salles d'arcade.



Vous attaquez la zone forestière. Prenez garde à cime des arbres!



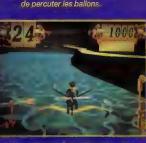
Un gros ballon à aller percuter à babord.



Il va falloir prendre des risques et vous lancer dans le rase-mottes, vous voulez avoir une chance de percuter les ballons.

# Prop Cycle

Bien que technologiquement peu novateur, ce jeu est assez original. Le joueur pilote une sorte "bicyclette volante": nn e pas s'écraser u, il doit pédaler! Comme dans une course e voitures, chaque niveau est divisé en plusieurs zones qu'il faut parcourir en un temps minimum pour obtenir des secondes supplémentaires. Ce faisant, il faut collecter des points en explosant des montgolfières. Certains ballons fournissent également ces précieuses secondes de rab. Il y a de nombreux tunnels secrets, gorgés de ballons, et les conditions atmosphériques influent sur votre progression. Comme de bien entendu, les paysages sont en 3D temps réel.



Dans ce tunnel moitié inondé, des espèces de vers géants qui tournent sur eux-mêmes émergent de temps à autre gênent votre progression





Voici la planche mobile censée représenter votre "snow-board".

# Alpine Surfer

Namco reprend ii système de Alpine Racer, une course de ski en 3D qui place le joueur sur une plate-forme pivotante (laquelle reproduit assez fidèlement les mouvements des skis), l'adapte au surf des neiges, sport très à la mode. La li mill'arcade pri pose deux parcours (Novice ii Expert) et deux modes de jeu: Free Run et Gate Trial. Dans ce dernier, vous devez passer à travers une série de portes.



TORY

### NAMCO



Basé sur in série de courses de formule 1 Ace Driver, cette nouvelle version apporte deux innovations. Tout d'abord, un Championship Point Mode dans lequel les joueurs sont notés en fonction de leurs performances: celles-ci sont honorables, ils peuvent participer aux courses suivantes. In fin des trois courses est déclaré vainqueur celui qui a récolté le plus de points. La seconde nouveauté vient de l'apparition de deux nouveaux parcours, qui s'ajoutent au Stream Field Circuit du Ace Driver originel.



Les décors textures plaquées sur de vagues parallélépipèdes: il s'agit de polygones très détaillés



rétroviseurs permettent la route. Il ne reste plus qu'à se munir d'un fusil à pompe pour jouer les rois du bitume!

# **Prime** Goal Ex

Cette nouvelle simulation de foot est basée sur la J. League, lu ligue de footbal nationale nippone. Il est probable que Namco ne diffusera pas ce titre en dehors du Japon, ou tout du moins pas sans apporter quelques modifications. Rien de nouveau sous soleil des jeux de foot, ce n'est une animation d'une fluidité impressionnante. Malheureusement, les joueurs en 3D ressemblent à des nains de jardin.



Visaz (justel) en dessous de la ceinture!





A voir les jeux de foot nippons, on a l'impression qu'il est d'une facilité enfantine de marquer un but avec une tête où un retourné. De quoi vous dégoûter des vrais matchs, où les joueurs marquent bêtement en donnant un coup pied dans le ballon!

Les joueurs sont lilliputiens mais ils se déplacent à la vitesse de la lumière



d'attirer chaland



Des décors en seize couleurs, certes, mais désespérément vides

# **Xevious 3**

On prend un jeu qui date de préhistoire des coin-up, on fait recolorier par des programmeurs débutants, et on balance ca en arcade... Il aura toujours des nostalgiques pour claquer leurs thunes! Après le Namco Classic Collection, voici venir un antique Xevious 🕏 vaquement enrichi de 3D, d'images de synthèse (en mode Attract uniquement) et de décors colorés, et doté d'un mode 2 joueurs. C'est faible... On aimerait mieux un Tekken 3!

Simulation de basket-ball, Dunk Mania est le concurrent direct du Slam Dunk 2 de Konami. Les caméras sont animées en temps réel. A chaque fois qu'on marque, on progresse d'un niveau. Enfin, le jeu, très facile d'accès, comprend toute une série de mouvements spéciaux. comme les "All Oop", "Fake" et "Double Clutch". On peut y jouer à quatre, avec deux équipes de deux loueurs.





La texture plaquée sur les gradins. censée représenter les spectateurs est magnifiquement ratée...

mais, 🕠 revanche, le reflet sur le sol des spectateurs placés au premier assez cool... Merci qui? Merci, le Modèle 11/

# Namco Classic Collection Vol. 2

Au début des années 80, Namco était le plus important constructeur de jeux vidéo. Des titres tels que Pac Man (1980), Rally-X (1980) et Dig Dug (1982) ont fait sa renommée. Namoo essale de retrouver la magle de ses débuts, en dépoussiérant un peu ces trois jeux, en ajoutant quelques couleurs ou options parel, par-là. Pas très convaincant



Pac Man revu au goût 🛭 A l'époque, le j i était quatre couleurs, et pas question d'effets 3D

Rally X aujourd'hui en couleurs. Mis à part cela, les améliorations apportées Namco sont minimes:



On peut désormale jouer à deux à Dig Dug, mais cela vaut-il vraiment une pièce de 10 francs?



RESULTATS DU CONCOURS "LOADED" ORGANISE PAR GREMLIN ET FUNSOFT PARU DANS LE N°52 DE



### DU 1ER AU 15 EME LOT : I JEU "LOADED"

Cédric CHOPIN 62 360 Condette

Pierre MOUCHET 92 150 Suresnes

77 400 Gouvernes

Fabrice GUILLAUME 08 200 Sedan

Fabrico MICHAUD 13 012 Marseille

Nadine HAMILA 06 000 Nice

Jérémy CLAIN 44 600 St Nozaire

Claude PARAYRE

Christophe GRABIE 47 520 Le Passage

Ludovic DUVAL 29 480 Le Relercq Kerhuon

Ngoc TUNG 92 290 Chatenay Malabry

Claude HOMER 57 420 Pouilly

Franck MOREAC 56 100 Lorient

Mr TOMASINI 93 100 Montreuil

François DESPRES 91 570 Bièvres

### DU 16 EME AU 30 EME LOT : 1 POLO BRODE

Martine CROQUET 86 110 Mirebeau

Antonio DIAZ

Louis MADERA 86 000 Poitiers

Florian et Adrien FillOT 79 110 Chef Boutonne

Sébastion ROQUET

Philippe PINEL 31 250 Revel

Joan Alexis HADJIDAKIS 69 380 Les Chères

Olivier FERRAND

Sébastion LAJILI

Pierrica CALVET 38 330 St Nazire les Eynes

Aimeric VILLAFRUELA 38 100 Grenoble

Pierre Jérôme DELAGE 86 170 Neuville de Poitou

Denis GIRE 43 000 Le Puy en Velay Olivier VIDAL 30 100 Ales

Valérie HOMER 13 800 Istres

# E JAPON EN DIRECT

# CAPCOM



Street Fighter Alpha

(Street Fighter Aprila (Street Fighter Zero II au Japon), n'était qu'un SF 0 avec deux ou trois petites modifications. Pas d'innovation bouleversifiante, pas de un pt propre à révolution jeu d'baston... Capcom a beau essayer de temettre sa vieille sère au goût du jour, en changeant, version après version, des détails de-ci ite-là la bonne soupe a trop souvent été réchauffée!

Parmi les "détails" qui font toute nouveauté de cettre nouvelle version, il y a tout il abont l'intention de 5 ill veaux combattants, sur les 18 que compte désormais le jeu. Enfin, "nouveaux" dans ill série SF II. car 4 des protagonistes étaient déjà présents dans des jeux Capcom précédents. Ainsi, Dalshim et Zancom précédents. Ainsi, Dalshim et Zancom précédents.

son stand n'était pas le plus décevant, on attendait mieux de cet éditeur, qui passait encore il y a quelques années pour l' roi de l'arcade. En effet, Capcom semble aujourd'hui un peu dépassé par les événements. Hormis un flipper (manifestement concu pour marché américain et

européen) et l'arrivée en force de la 3D

ne reste ples séque les attaquisqu'eu vaaient déjà s'enchaîner et que s'enchaîner leurs fonds de

g i e f usaient déjà leurs fonds de culotte dans Street Fighter II. Gen sévissait dans l'ancêtre de la série, Street Fighter premier du nom, Rolento jouait les boss de fin de niveau de Final Fight. Le seul personnage réellement nouveau, c'est Sakura (ce qui signifie "cerisier"), jeune écolière de 16 ans, qui distribue les torgnoles comme d'autres, à son âge, recopient studieusement la devoir de leur

Pamil les autres changements, notons la possibilité d'éviter un K.O. et celle de se mettre en garde lors d'un saut. Mais la "grande" nouveauté réside dans la possibilité de personnaliser ses Combos. Lorsque la jauge est au niveau 1 (ou plus), en appuyant fébrilement in simulta-

yant reoniement i simultanément sur deux boutons d'attaque des poings et un d'une attaque de pied (ou encore l'inverse, deux "pied" et un "poing"), on peut faire apparaître jauge "Time", et entamer alors la séquence de mémorisation des Combos. Il ne reste plus qu'à entrer les séquences de toutes les attaques souhaitées jusqu'au moment où la jauge "Time" atteint zero, et que commence à s'enchaîner

mémorisé

Plus la jauge "Time" est remplie, plus on peut entre de séquences: Et après, c'est In feu d'artifice: Combo enre gistré est d'autant plus long, et votre adversaire come prend sa douleur. C'est sympa, marrant, mais encore faut-il ne pas se planter dans les touches. Cela III on aimerait bien un nouveau Street Fighter qui innove vraiment...



Gen fait partie des nouveaux venus dans la série SF Zero/Alpha.



Sakura n'a beau avoir que 16 ans, elle se fait frapper comme les autres!





Sakura, l'ecolière nippone qu'on croirait tout droit sortie d'un sode de "Sallor Moon", est seul personnage vraiment nouveau. Elle a été créée pour le jeu.





Gen ne paye pas de mine, mais; pour un petit vieux.
Il a l'air plutôt alertel



Les cinq petits (enfin, plus ou moins petits) nouveaux



Rolento est issu de l'ancêtre, Street Fighter premier



# Star Gladiator

Reprenant le même genre d'animation 3D et de shading que Toshinden 1 réa-lisé par Tam Soft et distribué par Capcom, Star Gladiator n'était présenté que sur une des machines du stand. Il semblerait que plusieurs épisodes de Star Gladiator fussent d'ores et déjà prévus, alors que le premier, întitulé "Final Crusade" et présenté à l'AQU, n'est même pas encore sorti.

Le jeu met en scène des combattants futuristes (robots, aliens, mutants, Panda) équipés d'armes blanches



Star Gladiator est un jeu sans surprise. Même si Capcom sait faire de bons jeux de combat, il lui reste encore beaucoup à faire, techniquement parlant, avant de s'attaquer aux images de synthèse en 3D et de se frotter au Modèle 3 de Sega.

(baïonnette, hache, lance) qui ont la part belle lors des affrontements, bien que les gladiateurs galactiques n'hésitent pas à se donner un p'tit coup re poing de temps en temps... pour la forme. Les combats se déroulent en "cercle", avec une excellente impression de profondeur, les gladiateurs pouvant esquiver ou tourner à loisir autour de leur adversaire avant de passer à l'attaque.



Au milieu des androïdes, mutants autres aliens qui forment la cohorte des gladiateurs, on trouve... Hayato San, un nippon! En cherchant bien, on devrait également apercevoir l'ombre d'un ninja, puisqu'un jeu de combat japonais sans un ninja est une hérésie!



Dungeons & Dra

Cet épisode de Dungeons and Dragons, appelé Shadow Over Mystara, est basé sur le scénario officiel du jeu de rôles D & D de TSR. Le système de combat a été amélioré pour s'adapter à la richesse des actions possibles dans un jeu de rôles. Des icônes apparaissent autour des personnages. Il est alors possible de choisir une attaque ou une défense, un sort magique... C'est un peu déconcer-

tant au début, surtout vu la profusion d'informations qui apparaissent tout d'un coup à l'écran. Mais, avec un peu d'entraînement, tout va bien. Capcom a réussi à trouver un système pour concilier l'aspect stratégique du jeu de rôles avec l'action incessante du jeu d'arcade. Vivement que D & D Shadow Over Mystara soit adapté pour les consoles

> Montures et moyens de transport étranges foisonnent dans le jeu.



Les coffres contiennent généralement des items, mals, parfois, ils réservent quelques mauvaises surprises.



DUNCERSE PLAN

versions. Capcom améliore concept RPG d'action. devient de plus en plus iouable et intéressant.

Au fil des

SNK

ur III stand SNK, rien de vraiment 💙 intéressant, hormis 🗎 suite de 🕼 série des Art of Fighting. SNK présentait également un jeu de réflexion dans genre de Puyo Puyo, reprenant un per-sonnage de Sunsoft, Pebereke. Parmi les autres éditeurs développant sur Neo Geo, Nazca présentait Metal Slug, un jeu de plates-formes classique dans lequel vous conduisez un char, et Saurus dévoilait Futsal, un jeu foot sans grande originalité.





Belle garde de Gole



Un coup de bide, cela peut faire très mail

Parmi les nouveaux personnages de ce volet, vous ferez la connaissance de Arman Cole, une espèce de golden boy dandy (si, 4) ça peut se faire!), et de Wang Koh San, un Chinois replet qui se balade avec un casque d'aviateur de la Première Guerre mondiale et un sac à dos auquel il a accroché une poêle a frire et duquel dépasse la tête d'un pélican vivant! Bien que le jeu soit tojours en 2D, et en attendant que sa nouvelle carte d'arcade soit prête, SNK a flirté avec les tent ni jues de la 🗜 Les animations des combats ont notamment

été retravaillées avec le recours à la Motion Capture, permettant aux graphistes d'étudier les mouvements sur des acteurs, avant de les redessiner sous formes de sprites. Le système combat a connu deux petites modifications mineures: tout d'abord, il peut y avoir K.O. dès le premier round, sans avoir besoin d'attendre trois rounds. D'autre part, une nouvelle forme de K.O. a été introduite, l'Ultimate K.O., qui récompense un enchaînement particulièrement efficace - cela va sans dire, très balèze à faire...





Le champ de protection de Fuma a renvoyé boule d'énergie de Rvu, qui va se manger



C'est ce que les pilotes appellent le "voile rouge"!



Attention, chute d'objets!

# Shinôken

Saurus présentait sur le stand SNK un jeu de combat en 2D Neo Geo. Shinöken reprend des personnages et décors typiquement japonais. Les combattants disposent d'armes blanches, et taille de leurs sprites est impressionnante. Bref, de lu bonne baston classique comme la Neo Geo sait en offrir!

SNK





Comme le disait si justement Nietzsche dans "Ainsi parlait Zarathoustra": "Prends ça dans la geule, creyure!"

> Les décors, dans la tradition des



Seera a l'air de regretter de s'être frottée à son adversaire.

SUSANO 61 SUSAND SUSAND

KONAMI

Disons-le sans ambages: la cuvée AOU 96 de Konami était plus que décevante. Il n'y avait carrément rien d'intéressant se mettre sous la dent une version de Parodius avec de trop maigres améliorations, un jeu de basket aussi passionnant que peut l'être un jeu de basket, et trop peu innovant par rapport à la précédente version. Bref, soit Konami traville sur un gros projet, et nous prépare de bonnes surprises pour l'été, soit il ne reste plus à ses developpeurs qu'à changer de métier...

# Jet Surfer

Ce "cabinet" (jeu vidéo avec un meuble intégré) de Konami avait l'air d'un prototype: un seul exemplaire était timidement présenté dans un coin sur la salon, Konami ne donnant pas l'impression de souhaiter l' mettre en avant. Jet Surfer est une simulation de jet-ski qui propose au joueur debout sur le jet-ski qui propose au joueur debout sur le jet-ski qui propose avait alomer dans des canaux aquatiques, dans des rivières ou sur la mer, et de sauter pour éviter des obstacles qui parsèment le chemin. Passionnant, non? Amusant, ou!



# KONAMI

# **Sexy Parodius**

Bon, on aime bien Konami. Ét on aime bien Parodius. Mais ca commence à bien faire: tous les six mois, on a droit à un nouvel épisode où trois pixels et deux items ont changé. Cette mouture est d'un intérêt proche du néant pour tous ceux qui ont déjà joué à Parodius: ils auront l'impression de jouer à l'une des versions précédentes. Pour les autres, il reste toujours l'univers complètement dingue de Parodius, son action incessante et sa musique grandiose! Sexy Parodius comprend quelques nouveaux personnages (les vaisseaux Shooting Star of Black Viper, ainsi que deux espèces de boules de chewing-gum, Multi Pull et Option). Nos héros ont décidé d'ouvrir une agence de détectives, Parodius Gundam, devront bien évidemment mener moult enquêtes pour gagner leur croûte. Chacune d'elles correspont un niveau, dont boss de fin est le coupable.



Le bestiaire des Parodius est toujours aussi délirant.





Ce boss bénéficie d'une animation impressionnante; énorme, il est très mobile, la fait même face aux joueurs à certains moments; mais, quelle que soit sa pose, les programmeurs ont pris garde ce que les endroits "stratégiques" soient soigneusement dissimulés.

# Slam Dunk 2

Cette nouvelle version du succès de la simulation de basket signée Konami promet des matchs pour lu moins animés, puisqu'il est désormais possible à plusieurs joueurs 🐠 goûter aux joies I II sport sur I terrain des grands. En outre, les personnages sont représentés avec un luxe mu détails qui faisait cruellement défaut le le version originale et le système d'affichage a été amélioré, ce qui permet de repérer plus facilement les joueurs lorsqu'ils galopent sur le terrain.



Après un succès mérite. notamment aux Etats-Unis, Konami a amélioré son Slam Dunk, pour une version encore plus réaliste



Le Replay permet d'admirer l'action sous un autre angle



Chicago, vous êtes sur votre terrain.



Bien essave!

# SALON

SALON

## SALON

## SALON

## SALON

aito est toujours aussi présent dans le domaine de l'arcade. A côté quelques nouvelles versions de vieux hits (Twin Cobra, Ray Forces...), l'éditeur présentait Psychic Force, un grand projet bâti sur une série d'innovations intéressantes. Car plutôt que travailler sur l'amélioration des

cartes logiques des bomes (comme Sega ou Namco). l'éditeur préfère se pencher sur | perfectionnement de ses dernières réalisations. Cependant Taito présentait également un jeu de foot, Super Football Champ. Las, celui-cl n'innove en rien face la concurrence:

# **Psychic Force**

Ce jeu de baston en 3D rompt avec quelques canons du genre. Tout d'abord, les combats se déroulent en plein ciel. D'autre part, les combattants se déplacent non seulement sur 360° dans les 2D, mais également dans la 3D.

Huit combattants dotés de pouvoirs surnaturels, les Psychics, s'affrontent. Certains appartiennent au groupe Noha, et combattent les "mauvais" Psychics. Les concurrents ont tous la faculté de flotter dans l'espace, ce qui permet d'utiliser la 3D en permanence, et pas seulement lors des sauts, comme dans les autres jeux de combat en 3D. Certains maîtrisent III feu, d'autres le vent ou l'élément minéral. Certains peuvent se dématérialiser, ou utiliser des ondes électromagnétiques... De plus, un cyborg surarmé a la mission d'exterminer tous



Pour l'écran de sélection des protagonistes. Taito a préféré le style manga aux images de synthèse en 3D.

les Psychics. Les affrontements se déroulent aussi bien à distance, au moyen d'attaques spéciales, qu'au corps a corps. Le jeu comprend un boss caché. Le joueur remplit peu il peu sa Psycho-



Touché coulé!

jauge, et la déclenche pour se protéger des attaques adverses, mais il ne peut contrer une attaque utilisant un pouvoir supranaturel (ces attaques consomment d'ailleurs beaucoup d'énergie). Des attaques Dash permettent de se déplacer instantanément d'un bout à l'autre de l'aire de combat. Les mouvements de caméra, très rapides, donnent un rythme frénétique aux duels. En outre, une option Auto-garde a été incluse pour les joueurs débutants.







On lui donnerait volontiers le bon dieusans confession, et vous pulvérise un immeuble, rien qu'avec la pensée!



Si les personnages sont dotés de facultés articulières, au corps à corps, c'est au pied et au poing qu'ils règlent leurs comptes.







attaque psychique.

Les décors, des cubes 3D ne sont guère précis et détaillée





Emilio, l'archange, est en train d'épingler son adversaire

Ce n'est pas de la

3D très solanée, et

Il manque quelques dizaines de milliers de polygones pour aue les zooms soient réalistes: Mais l'ensemble est tienda donc pas

riqueur à Taito

# Kyukoku Tiger II

Kyukoku Tiger II n'est autre que Twin Cobra: II Retour. La première version vous plaçait aux commandes d'un hélico de combat, et avait connu un beau succès il y a quelques années. Cette version reprend les mêmes principes, mais les graphismes ont été améliorés. Le pays voisin, vaincu dans la première

version, veut prendre sa revanche, et vous devez réintégrer illico votre hélico de combat. Comme précédemment, les batailles contre des ennemis de tout poil i déroulent aussi bien en mer, qu'à terre ou dans les airs. Un shoot-them-up certes classique, mais qui satisfera néanmoins les passionnés du genre.



Et hop! C'est parti pour une petite balade en hélico



Il est temps de porter le coup de grâce à ce sous-marin



Avec
quelques
items et un
peu de
patience,
vous ne tai
derez pas
à disposer
d'un arsenal
sympa.



Le boss est classique: balèze et carrément surarmé

# **Ray Storm**

Ray Force avait fait l'effet d'une bombe en 1994. Pour la première fois, un shoot'em up à scrolling vertical inlégrait sprites et décors en 3D, ce qui lui donnait une dimension graphique impressionnante. Dans cette nouvelle version, basée sur "même principe, un nouveau Jet (Type B) a été ajouté, et il est désormais possible se verrouiller seize cibles en même temps il d'estimer les dégâts causés aux boss grâce il une jauge spéciale. Bien que basé sur un vieux principe, Ray Storm a attiré de nombreux joueurs durant le salon.



Dès que les boss ouvrent le feu, il y a plus de projectiles à l'écran que de grains de riz dans le bol d'un Japonais.



Si vous aimez les beaux. décors en images de synthèse avec des effets de brouillard et tout et tout. Ray Storm est fait



Tento aurait prévu une version pour les consoles 32 bits

# TAITO

# Landing Gear

Landing Gear, la différence des autres simulateurs de vol, n'est pas orienté action, mais est une véritable simulation, aux commandes néanmoins simplifiées. Le challenge consiste à atterrir en douceur in sans planter son appareil, que vous pouvez choisir parmi un avion de tourisme, un hydravion, un avion n'i ligne ou une navette spatiale!



Les commandes de votre bel avion.

# dan Li vient de toucher Kery TECMO par un suberbe ura-mawashi-geri. **Dead or Alive**



e Japan Action Club organise un tournoi auquel sont conviés les meilleurs combattants d'arts martiaux. Ce jeu marque l'arrivée de Tecmo dans la club fermé des éditeurs possédant les capacités de faire des jeux en 3D temps réel. Mais cet événement aurait été impossible si Sega n'avait accordé la licence de sa tambnologie 3D à d'autres constructeurs. Ainsi, Dead or Alive a quelques liens de parenté avec Virtua Fighter 2, bien que son style soit différent: comme lui, il a été conçu sur le Modèle ! Les combattants sont assez classiques (la Coréenne, l'expert en kung-fu. Gl en treillis, in Thailandais amateur de kick-boxing...). Leurs animations sont whitres bonne facture, car Tecmo a utilisé u Motion Capture. Le principe de base des combats consiste à suivre l'adversaire au sol après avoir mené un enchaînement d'attaques rapides, afin de lui porter l'estocade finale. Les aires de combat comportent trois zones. Dans lu première, au centre, se déroule normalement les combats. Mais tout

Dead or Alive yous demande non seulement d'asséner des coups à votre adversaire, mais de le suivre au sol pour lui porter le coup de grâce ou l'immobiliser définitivement



Tous les combattants sont en plus de sacrés acrobates

Le meilleur moven d'envoyer au tapis son reste une bonne vieille projection



La cour du temple est l'un de vos champs de bataille.

protagoniste qui pose la pied dans la troisième est déclaré perdant par "ring out". Enfin, entre les deux, se trouve une zone étroite, Dangerous Zone. Les personnages ne peuvent y rester que quelque secondes, car ils sont alors pénalisés par une perte de leur vitalité, la jauge fondant à vue d'œil. Dead or Alive semble d'ores et déià a même ran s'imposer comme un incontournable du genre.

> Kasumi, l'un des boss, se trouve à terre



# **Grand Striker 2**



Ce n'était pourtant pas le moment de faire une fautel

Cette suite de Grand Striker, bien que distribuée par Human, a été développée par Tecmo. Le jeu représente ill terrain en 3D, et les graphismes ainsi que la vitesse du jeu ont été améliorés. Parmi les options, on remarque une fonction Replay, un bouton Auto-passe qui laisse l'ordinateur soin un choisir joueur le mieux placé et de

déclencher la passe pour une bonne réception. Un zoom automatique centré sur ! ballon permet de ne pas perdre une secor de de l'act n.

Puisau'on vous le dit: le kick est off!



Petite



# Akagulet BANPRESTO

Pien de nouveau avec ce titre de Banpresto, ni dans le scénario à bord d'un jet-prototype-de-la-mortqui-tue-et-enterre-aussi-sec, vous allez affronter les trillions d'appareils des forces aériennes de l'envahisseur), III dans le système de jeu (les méga-bombes, les items qui fournissent des armes au fur et mesure qu'on les collecte, les bonus à récupérer et le boss de fin 🔐 niveau, généralement un appareil volant genre balèze...). Enfin, la principal, c'est in plasir du jeu, II de ce côté-là, ca fonctionne bien.



C'est audessus la tour de Tokyo que vous avez décide laire faire votre mégabombe, frioon!



Ça commence à sentir roussi Le moment rêve pour utiliser votre méga-bombe



Les sprites des boss sont gigantesques. font plusieurs passages

et ouvrent le feu de

Avec cette puissance de feu, les choses commencent à

# Skull Fang

Skull Fang est petit demier d'une longue lignée de shoot-them-up, dont le remier épisode date de 1990. Deux ans plus tard, sortait suite, Wolf Fang. La troisième génération pointe aujourd'hui le bout iii son nez sous ii nom de Skull Fang. Après avoir choisi votre jet de combat parmi cinq appareils très perfectionnés et modernes, vous devez sélectionner un pilote. Les performances de votre jet dépendront de ce choix crucial. Enfin. les techniques de pilotage vont vous changer des habituels Droite/Gauche/Haut/Bas shoot ill genre. Il est possible de vous lancer dans des acrobaties aériennes, de voler à reculons, sur le côté, etc.

# **DATA EAST**



Lorsque que vous avez "nettoyé" un niveau que vous approchez de la finvotre radar vous donne une première idée du boss que vous allez rencontrer et indique ses points faibles



et voilà ledit boss impressionnent

ll'en arrive de tous les côtés, des petits et des gros, vous n'êtes près d'en voir bout!





SALON . SALON . SALON . SALON . SALON

# JALECO Super GT 24 H

aleco est le second constructeur, avec Tecmo, à avoir utiliser la technologie arcade de Sega, il proposer un coin-up basé sur le Modèle 2. Là encore, de même que Dead or Alive de Tecmo rappelle VF 2, Super GT 24 H fait immanquablement penser à Sega Rally. Il s'agit d'une simulation de course de voitures de type GT qui peuvent, avec 600 chevaux sous le capot, atteindre les 300 km/h, ce qui est quand même un exploit, compte tenu du genre de piste que vous aurez à parcourir Le jeu comprend quatre courses, avec deux niveaux de difficulté.



La vue subjective dévoile vos charmantes menottes, gantées de rouge blanc!

# SUNSOFT Waku Waku

e scénario est très inspiré de celui de DBZ. Il y a sept combattants, et chacun d'entre eux possède une boule magique. Et tous veulent récupérer celle des autres car, une fois les sept boules amassées, n'importe quel souhait est exaucé! Chaque combat remporté donne droit à une boule. La réalisation du jeu n'est pas plus originale: les combattants en 2D sont conçus dans le style manga comique, et ce n'est pas le zoom automatique qui va sauver la mise. Un jeu d'arcade vu et revu cent fois.

Le système de combat (jauge de vitalité, niveau de puissance, etc.) rappelle vaguement les jeux de Capcom. La basard, sens dout



Rai signifie "éclair" en japonais. Ceci expliquant cela...

Tesse a beau essayer de se protéger derrière son ombrelle, Marurun, perché sur sa peluche vivante, a l'avantagel



96



L'effet de vitesse est accentué par l'angle de piste, il n'en faut pas plus à votre Ferrari pour se taper une petite pointe 232 km/h.



# RAISING Battle Garegga

encore, il ne s'agit pas d'un jeu sorti du néant, mais du troisième épisode d'une série r shoot-them-up dont la première version date de 1994. Là aussi, Battle Garrega n'offre rien de vraiment original. Mais, efficace et accrocheur, il devrait séduire les passionnés 4 genre.



Une pause d'un dixième de seconde avant que la prochaîne vague d'appareils ennemis ne pointe le bout de son fuselage.



Les items paraissent être en nombre considérable, mais rassurez-vous, vous allez en avoir besoin avec ce qui va vous tomber sur le coin du pif



Entre les rangées de blindés et les escadrilles d'avions de chasse vous ne manquerez guère d'interlocuteurs

Si vous vous demandez pourquoi adidas Power Soccer melleur foot jamais créé

Rendez-vous au mois de Mai!









# ARCADE

EDITEUR: MIDWAY

Encore plus fort, encore plus beau, encore plus Combo, Killer Instinct 2 est un jeu de baston qui porte bien son nom (encore mieux que le premier!). Découvrez les secrets de ce hit assassin!

# PLUS DURE SERA LA CHUTE...

Dans Killer Instinct 2, plusieurs niveaux comportent une fin spéciale où il est possible d'envoyer l'ennemi dans le décor. Pour cela, il faut et il suffit de l'achever avec un Ultra.



Kim Wu vient de se faire éjecter de sa montagne.



Elle s'est fait ruiner par un Ultra de 33 coups qui lui a retiré 15% de sa barre d'énergie.



Elle rebondit (joliment) contre la paroi...



et termine empalée sur les arbres.



Voici Tusk et Kim, deux des trois nouveaux persos de KI 2.



Spinal dispose de nouveaux coups spéciaux



Glacius est un vrai Killer en couleur rouge.

## GARGOS BELLE GUEULE

Il est moche et pas trop dur à battre (en mode Easy...), mais on n'a pas résisté à l'envie de vous le montrer en photo. Rien que pour vos yeux, voici donc Gargos, le big boss de Kl 2.



Les petits coups sont efficaces contre Gargos.



Jago se déchaîne: un spectacle son et lumière...





algré les apparences, c'est toujours l'étonnante équipe anglaise de Rare qui s'est occupée du développement de Killer Instinct. Seulement, Williams s'est arrangé avec Nintendo pour obtenir l'a licence du jeu. Il y a des nouveaux coups spéciaux, les Combos (enchaînements) sont différents ut le nombre de combinaisons possibles encore plus élevé qu'auparavant. Une nouvelle barre d'énergie a fait son apparition, I elle oblige II joueur à être encore plus féroce. Son principe est simple: vous attaquez, elle se remplit, 11 vous vous défendez, c'est la barre de l'ennemi qui se remplit (forcément!): Fini les combats de lâches. Lorsque cette jauge est pleine, le joueur a accès à des coups particulièrement dévastateurs. L'interaction avec lu décor a été améliorée, il est désormais possible de casser littéralement la baraque et d'envoyer l'adversaire au fond d'un puits, d'un gouffre enflammé, dans l'eau. dans les douves d'un donjon, j'en passe et des meilleures. Autre nouveauté: la Contre (ou Stun). C'est un mouvement simple (maintenir Arrière + 1 qui fonctionne à l'identique pour les dix personnages du jeu. Il permet de contrer des attaques normales et d'enchaîner aussitôt des coups spéciaux vraiment pas ordinaires. Encore plus fort, certains personnages peuvent utiliser un coup spécial poétiquement nommé Ghost Move. Il permet de dépenser de

## SANS PITIE

Quand l'adversaire est dans le rouge, c'est le moment de le terminer avec un No Mercy. Chaque perso dispose d'un coup mortel, autant en profiter.

Tusk donne son ennemi en pâture à son dinosaure.





l'énergie vitale pour revenir ensuite sous la forme de fantôme quand on meurt. Pour l'instant, seul lu Ghost Move du dago a été découvert. Ne vous inquiétez pas, on a pensé à vous: vous trouverez dans ces pages tous ces coups, plus des Ultras, des Pseudo-Ultras (ou Mini-Ultras), des Ultimates, des Air Juggles et des No Mercy, les Fatalités maison.

 Un grand merci à Kombo, lu roi du Combo, pour son aide précieuse. Voici son adresse Internet vous voulez plus d'informations: frantz@club-internet.fr.

En France, il n'y a pas meilleur que lui.

 Un grand merci aussi à son ami Kabal, I vous voulez un Faq sur KI 1 avec les 80 Hit Combos sur arcade SNIN, ainsi que tous les tips inconnus à ce jour, visitez sa page Internet;

http://www.euronet.nl/users/kabal/kiuitra.html. Bon surf! Marc

# EART OF LANGUAGE

C'est ici que ça se passe. Lisez cet encadré pour tout comprendre sur la manière d'effectuer les coups spéciaux et savoir à quoi ils correspondent.

Coup de poing faible Coup de poing moven

Coup de poing fort

Coup de pied faible Coup de pied moyen Coup de pied fort

> Avant, puis Coup de poing faible (l'un après l'autre). Avant plus Coup de poing faible (simultanément).

Coups spéciaux réalisables lorsque la jauge Super est remplie.

Mouvement pour casser un Combo (un poing casse un Combo de pied et vice-versa).

Une fois ce coup réalisé, vos mouvements sont dédoublés et font plus mal.

Mouvement réalisable à la fin de certains Combos.

Mouvement à effectuer après un contre (Stun Arrière + 1). Mouvement à effectuer après un contre, qui rend groggy.

Mini-Ultra.

Mouvement pour terminer un Combo lorsque la deuxième jauge de vie de l'ennemi est dans le rouge.

Pareil qu'un Ultra (c'est un genre de No Mercy à effectuer pour terminer un Combo).

# MORT, MOIT



Jago revient à la vie sous la forme d'un spectre...



.. et exécute un Mega Combo dans la tête de TJ, lequel regrette déjà d'être venu.



# SABREWULF



· Cours Speciaux

← → 42

C 7 + 1

A STATE OF E

→ + 1 (charge u barre de Super)

→ + 4 (faux hurlement)

" SUPER

→>4£€→46

→¥4K←→+3

→ > 4 € € · + 3 (en l'air)

→ ¼ ↓ ½ · · → + 2 (Combo seulement )

→ NUV € → +5

• Combo Breaker: 🗢 🧇

Air Juggle: ← → 3

Contre Stun: 
 □ → +5

PSEUDO ULTRA: → ← + 4

ULTRA COMBO: ← → 4

 ULTIMATE: Maintenir 6 trois secondes, puis relâcher.

 No Mercy: Maintenir 1 trois secondes, puis relâcher.

# KIM WU

Maya est une

vraie furie. C'est un des

trois petits nouveaux.



1 + 4/5/6

€KJY→+5/6

**1** + + ← **1 1** 

1. > → 2/3 (en l'air)

↓ ∠ + 1/2/3 (en l'air)

**←** + 6

→ + 6

-+ + 3 (projection)

. SUPER

TREKTADES

PSEUDO-ULTRA: > ↓ ¥ +4



Voilà un exemple de Shadow Move réalisé par Jago.



Y + 2/3

→×4××+6

→ > ↓ L ← → 3 (Combo seulement)

SHADOW MOVE: → → ↓ ↓ ∠ ← → + 5.

AIR COMBO: ↓ ↓ → + 1/2/3.

CONTRE STUN: ↓ ↓ ∠ + 5.

STUN DIZZY: Y +3

• ULTRA-COMBO: ↓ >> +4

• ULTIMATE: ← K 4 3→ ← + 4



# ORCHID

Cours Spéciaux

¥ + 4/5/6

M + 8

→ ↓ ¥ + 4/5/6

J > + 1/2/3

← × 1 × + 4/5/6

JE6+2

€+3

<del>-></del> +6

+ 3 (projection)

\* SUPER

1K4 K173+6

→×↓×←→±5

€K + 7 7 → + 3

**◆ Сомво В**яеакев:

 $\rightarrow \downarrow \gamma$ 

\* AIR COMBO: → ↓ ← Kick

AIR JUGGLE:

K + × + 6

\* CONTRE STUN:

PSEUDO-ULTRA:

→ ¥ ¥+4 ◆ ULTRA-COMBO: 14K+4

. ULTIMATE:

→×4K++5

. ULTIMATE: **→**×4×←

→×45×++

• No Mercy: C←→¥↓↓⊬←+5





COURS SPÉCIAUX

V + 4/5/6

W + 4/5/6

→ ↓ № + 1/2/3

→71××+1

TREKTAD+3 >×4×€ → +6

→¥4×€→±4

в Сомво Впеакеп: → 4 № \* SHADOW MOVE: -> > 4 & C -> + 5 • CONTRE STUN: > V V + 3 • PSEUDO-ULTRA: ← V V → + 2

. ULTIMATE: → 1 > 5

. ULTRA-COMBO: → > ↓ L ← + 2

No Mercy: ← ∠ ↓ → ← ∠ ↓ × → 2

# SURER

44K+3

# T.J. COMBO



## · Cours Speciaux

C ← → 5 0 <del>← → 1</del>

C ← → 2 €K#N+2

Č ← → 3 C ← → 6

**↓ >** + 4 (ruse)

G ← → I (pour courir derrière l'adversaire)

+ ' (projection)

Notenir 3 pendant trois secondor

## · SUPER

**→3444** ← +3

→ 54 × + 3 /m l'air)

344K+3+2

→¥4£€+5

F COMBO BREAKER: € ←

\* AIR COMBO: → 4/5/6

STUN DIZZY: C ← → + 3

F PSEUDO-ULTRA: C ← - +6

ULTRA-COMBO: C → + 3

ULTIMATE: Maintenir 4 C 🚽 🔄 puis relâcher 4

No Mercy: → > ↓ ↓ ∠ ← → +6

## · Coups Speciaux

C ← → 5

C ← → 2

C ← → 3 C ← → 6

Č ← → 1

↓ ⊭ ← + 3 (en l'air)

**←** #3

→+6

### \* SUPER

**ランサビモラ**∓6

→ \(\subseteq \psi \nu \nu \rightarrow \rightarrow + 2 (Combo seulement)

→ > ↓ L - - + 5 (Combo seulement)

· COMBO BREAKER:

AIR COMBO: → ← + 4/5/6
 CONTRE STUN: ↓ → + 2
 STUN DIZZY: ↓ → + 1

PSEUDO-ULTRA: → - + 3
ULTRA COMBO: C→ + 6

# ULTIMATE: → > ↓ L C - → + 4

No Mercy: ← € ↓ 3→ ← + 1.





· COUPS SPECIAUX

**1** 1 1 → + 2 **4 ≥ → + 6** 

44 664

4 € 4/5/6

€ # %

1 + 6 (en l'air)

↓ ∠ ← + 2/3 (pour avoir des crânes)

🌢 🛂 \Rightarrow 🕂 5 (nécessite des crânes):

**←** +3

SUPER

124 24 X + 3

**→346€** → #3

← ¥ ↓ > + 6 (Combo seulement)

PSEUDO-ULTRA: 
 □ > +3

 ULTRA COMBO: ↓ < ← +3 (nécessite un</li> crâne)

· ULTIMATE: ERUS - ERUS - +1

· No Mercy: ↓ ∠ ← ↓ ¼ → ← ∠ ↓ ¼ → #1

Maintenant, l'ordinateur affiche le nombre de coups effectués dans un Combo et le pourcentage de dégâts causés à l'adversaire.

47 CONSOLES +

# JAGO

# **GLACIUS**



## . Cours Spéciaux

1×=+2

↓ ≥ + 5/6 (en l'air aussi)

**1+←κ** 

**↓** ¥ ← + 1/2/3

123+3

↓ y⇒ maintenir | (gain d'énergie)

+ 3°

 $\rightarrow \pm 6$ 

### SUPER

← Ł ↓ 🌣 → + 2 (Combo seulement)

→×4×€ → +3

**←⋭₩₩→ ← ± 1** 

1K++6

 $\leftarrow \lor \downarrow \lor \rightarrow \leftarrow + 6$ 

◆ COMBO BREAKER: 
↓ 
→

• AIR COMBO: → 1 > → 4/5/6

• AIR JUGGLE: 
↓ 

→ + 6

CONTRE STUN: 
 □ > +5

PSEUDO-ULTRA: →> ¥ ↓ ∠ ← + 4

ULTIMATE: ↓ ∠ ← → + 5

No MERCY: C ← → > ↓ L ← + 4

## \* Cours Spéciaux

Y + 4/5/6

¥ +6 € → +6

MJE + 2/3

∠ ↓ ≥ + 4/5/6

↓ > → + 1/2/3

4 > → + 4 (ruse)

**←** ± 3

**→** + 6

→ + 3 (projection)

Maintenir 1 4 >> + relâcher 3

### \* SUPER

1KEK177+3

→ 🕽 🗸 🗸 😁 → + 5 (Combo seulement)

→>¥K++1+2+3

**←K ↓ ∀ → ← +** 6

\* COMBO BREAKER: -> 🐸 🖼

GHOST MOVE: C ← → + 4

SHADOW MOVE: 
 ↓↓ □ → + 5

AIR COMBO: № - ¥ + 4/5/6

CONTRE STUN: > ↓ ↓ ∠ + 5

PSEUDO-ULTRA: ← ∠ ↓ > +4 \* ULTRA-COMBO: > + 4

\* ULTIMATE: C → ← L ↓ → + 6

• No Mercy; → > ↓ ↓ £ ← → + 2



On peut casser certains éléments du décor mais cela ne va pas plus loin.



. COURS SPÉCIAUX

C← → ± 5/6 1×6+4

MUK + 2/3

1/2/3 (en l'air aussi)

→ > 4/5/6 (téléportation)

Y 4 6 5

← ビ ↓ Ы → + 4 puis ↓ Ы → + #

C← → +3

+ 6

**←** ±3

### . SUPER

1K+K177+3

← ∠ 1 > → + 6 (Combo seulement)

Combo Breaker: → ↓ >

PSEUDO-ULTRA: → I > + 1

ULTRA-COMBO: 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ♠ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ♠ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 
 ↓ 

♠ 
 ♠ 
 ↓ 
 ♠ 
 ↓ 
 ♠ 
 ↓ 
 ♠ 
 ♠ 

\* ULTIMATE: → ← ¥ ↓ > + 5 No MERCY: ← L J > 1 + 2



# LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX

# LE SCOOP GAME'S

**AUX FRONTIERES** DU REEL

Enfin sur terre ... chez GAME'S



aventures III FOX M LDER et DANA SCLILY diffusé sur M6.

arrivent dans votre magasin GAME'S le plus proche.

Une collection unique vendues par pochette édition rare et limitée. mais bien réelle !!!

les hits du mois



SEGA RALLY LOUIS



«Actua soccer» PSX

■ «Donkey Kong 2» s. NIN

«Mvstaria» saturn

les promos du mois



«Bienvenue en enfer» le meilleur jeu «Gare» dispo nible actuedement, utilisant les effets 🕮 texture 📰 🗎 morphing. La folie du blost yous anyahit. Explosif 1



Laissez vous guider par vas instincts militaires. Votre objectif, détruire 'ennemi sur plusieurs ampagnes, capturer des villes, créer un front défensif ... Perfect pénéral. un waraame três com



Yous pouvez devenir un des plus grands joueurs mondiaux de la MBA en gérant des passes spéciales avec dunk époustouflants. « Un 2 contre 2» rapide et jam.



le méga hit Super Nintendo enfin sur Game Boy. Huit tueurs sans pitie s'affrontent dans un ultime combat. 1 ou 2 joueurs



Fidèle adaptation de BD d'Hergé où se côtoient habilement action # réflexion. Les amateurs n souront pas le manquer.



## r 😾 839 F

12 liques international 3500 vrais joueurs, réglages infinis de caméra. Une simulation nhis vraie que nature A vos poddles...





Vivez mouvelles aventures de votre SPOT» préféré dans les plus grands décors Une référence dans la catégorie plateforme III



seul ou à deux. Affron 14 combattants mythiques de ce troisième volet de Mortal Kombat. Même Christophe Lambert u craqué III



CABLE PERITEL PSX 139 F MANETTÉ SATURN

**VELIZY 2** Centre Commercial Tél.: 34 65 18 81

PARLY 2

**Centre Commercial** Tél.: 39 55 19 20

ST QUENTIN YVEUNES

**Espace St Quentin** Tél.: 30 57 13 43 **CERGY 3 FONTAINES** 

Centre Commercial Tél.: 30 75 95 42

**PARIS - VINCENNES** 

28. avenue du Chateau Tél.: 43 98 29 29

IIIIE

**Grand Place** Tél.: 20 13 92 92

**VAL THOIRY GENEVE** Centre Commercial

Tél.: 50 20 86 06

**AMIENS** 

Centre Com. Halles de Beffroi Tél.: 22 91 73 33

MONTPELLIER NOUVEAU Centre Com. Auchan Plein Suc

Tél.: 67 20 12 66

# NEWS

# SEGA LANCE SES PREMIERS JEUX PC



Ecco le Dauphin, Comix Zone et Tomcat Allev seront les trois premiers titres convertis sur PC par Sega.

De même que la nouvelle génération de consoles s'est accompagnée de nombreuses conversions de jeux micro, de même les éditeurs spécialisés dans les ieux sur console manifestent un vif intérêt pour le marché ludique du PC. Ainsi, Sega passe à l'offensive en annonçant pour le mois d'avril la sortie de trois de ses jeux sur PC: Ecco le Dauphin, Comix Zone et Tomcat Alley. Ces jeux, disponibles sur CD-Rom au prix de 250 francs environ, ne tourneront que sur Pentium 60 avec 8 Mo de Ram... Sega parle également d'adapter certains de ses hits Saturn, Voilà qui devrait combler les possesseurs de PC.



# "DRAGON" NET": LE JEU DE CARTES DE RÔLES!



cartes, après le succès indéniable rencontré par la série des "Magic", se multiplient comme des petits pains bibliques... les Parmi innombrables clones disponibles sur le marché. "Dragon' Net", distribué par les

magasins Difintel Micro, se distingue par son concept novateur et sa qualité, proche de celle de Magic, l'illustre référence en la matière. Son principe rejoint celui d'un jeu de rôles: vous incarnez un personnage (guerrier, magicien ou prêtre) et devez le faire évoluer. Logiquement, vous trouverez

dans le "starter" (jeu de base de 60 cartes, vendu 60 francs), une carte avec un personnage de niveau 1 pour commencer vos parties. Les autres cartes du jeu servent à équiper ledit personnage (armes de poing ou de jet, protection, etc.), à l'épauler (alliés ou créatures), ou

ner davantage de puissance lors des combats (sorts, bottes secrètes, etc.). Votre pre-

mier affrontement devra se faire contre un autre joueur, si possible de niveau 1 également. Le perdant, dont le protégé trouve la mort, donne sa feuille de personnage au gagnant, qui pourra alors passer au second niveau en faisant valider sa victoire auprès d'un des 80 magasins Difintel Micro. Un fois l'an, un grand tournoi réunira les plus valeureux aventuriers. Dragon' Net est d'ores et déjà en train de faire l'unanimité au sein de la petite communauté parisienne, et Difintel travaille actuellement sur une adaptation On-line de son jeu. Ne loupez pas notre prochain numéro, car on vous réserve une petite surprise...









# LA BOUTIQUE HELVÉTIQUE

Désormais, la Suisse n'attendra plus pour se procurer des jeux disponibles au Japon ou sur le marché officiel. En effet, la boutique Captain Games a ouvert ses portes à Meyrin, près de Genève, le 3 avril 1995. Vous pourrez vous y procurer vos jeux favoris avec parfois deux ou trois jours d'avance sur Paris (au passage, ils sont aussi moins chers!). De surcroît, il est possible de louer sur place une console et un jeu pour goûter avec un pote aux délices de Doom, Puzzle Bobble ou Ridge Racer Revolution en Link! Les cinq personnes qui s'occupent du magasin sont on ne peut plus sympathiques, et connaissent leur sujet sur le bout des doigts. Essayez donc de leur lancer un défi pour voir...

# TOOMS S'IMMISCE EN VIDÉO

"Aux Frontières du réel" est une série qui relate les enquêtes surnaturelles menées par deux agents déprimés du FBI. Je le dis pour ceux qui n'auraient pas la télé ou seraient parvenus à ignorer superbement cette série culte. Après "Le Dossier secret" (Grand Prix de la vidéo au festival Fantastic'Arts de Gerardmer 96), PFC Vidéo propose le deuxième dossier des enquêtes des agents Mulder et Scully. Intitulé "Tooms", cette cassette regroupe deux épisodes de la série, "Compression" et, bien sûr, "Tooms", déjà diffusés par deux fois sur M6. Aucun inédit donc, à notre plus grand regret. Malgré un scénario de qualité et des effets spéciaux intéressants, cette compilation n'a d'intérêt que pour les collectionneurs et autres fanas de la série. mais aussi pour les rares personnes qui, pour les raisons avancées plus haut, auraient manqué ces deux épisodes. Prochain rendez-vous avec "X-Files", le 15 mai prochain et chaque samedi soir sur la sixième chaîne.



"Dossier 2: Tooms", PFC Vidéo, 75 mn, 145 francs.

# HUMOUR ANGLAIS SUR 32 BITS

Prévu sur Saturn et Playstation, Blazing Dragons est un jeu d'aventure dans le style de Discworld. Les personnages ont été créés par Terry Jones (un ancien des Monthy Python) et la poilante finesse des dialogues n'échappera à personne. Très proche d'un dessin animé interactif, Blazing Dragons est prévu pour le mois de juin.





Et passons maintenant à quelque chose de vraiment, mais alors vraiment différent: une photo de Slam'n Jam, juste pour vous dire qu'il est repoussé à juin, et que Kareem et Magic sont toujours de la partie...



Blazing Dragons.

# ONZE FAIT UN JEU?

Pour sa onzième édition, le salon des Jeux réunira du 6 au 14 avril au parc des Expositions de la porte de Versailles, à Paris, plus de cinquante exposants qui mettront près de 1 000 jeux à votre disposition. Jeux de réflexion, de société, de simulation, de rôles, éducatifs, de cartes... lequel choisir ? A vous de voir!



VIRTUELLA DOIT GUIDER DOC-KID DANS LE NOUVEAU JEU OÙ IL S'EST INTRODUIT, APRÈS AVOIR ASSOMÈ UN GROS BALAISE, IL SE RETROUVE DEVANT LE PASSAGE



VAS T'EN VITE AVANT













A SUIVRE...

# NEWS

# KONAMI XXL SPORTS SERIES

Après NBA in the Zone et International Superstar Deluxe, Konami a décidé de renforcer son activité dans le domaine de la simulation sportive. Pour cela, la firme a donc créé un nouveau label: Konami XXL Sports Series. De nombreux titres sont d'ores et déià en préparation pour implanter la production de cette branche: un jeu de golf, un jeu de foot américain (NFL Full Contact) et un de base-ball (MLBPA Bottom of the Ninth). Quant à International Superstande Deluxe, il est toujours prévu pour le mois de mai sur Meaadrive. Il y en aura pour tous les goûts...

# TIME WARNER DANS L'AIR DU TEMPS

Les Doom-like sont à l'honneur. Quel éditeur ne se fend pas aujourd'hui d'une version maison de Doom. Après Alien Trilogy, développé par Acclaim, voici que sort sur Playstation Po'Ed, un titre signé Time Warner. Comme dans tout jeu de ce genre, il faudra tuer ou être tué. Le choix est vite fait, non? Un principe très simple mais efficace. On annonce pas moins de vingt-cinq lieux différents, des armes multiples et inédites (on trouve, par exemple, une poêle à frirel) et une foule d'ennemis au look hallucinant. Mais Time Warner ne s'arrête pas en si bon chemin. En effet, cet éditeur américain prépare activement la version Playstation de Return Fire,

un jeu d'action et de stratégie sorti sur 3D0 il y a quelques mois. Testé dans Consoles+ n° 41, il avait obtenu la note fabuleuse de 94%. Un jeu très attendu donc...



Po'Ed sur Playstation sortira dans le courant du mois de juin.

Return Fire, le hit qui a fait trembler la 3DO, arrive en juin sur Playstation.

# GAME'S S'INSTALLE À MONTPELLIER

C'est dans la capitale du Languedoc que vient de s'ouvrir le douzième maillon de la chaîne Game's. Celui-ci vous offre un vaste choix en matière de jeux vidéo 16 et 32 bits, ainsi que toute l'actualité des titres vidéo-CD. Les adeptes de japanimation y trouveront des mangas, goodies et cassettes vidéo. Le rachat et la vente de jeux d'occasion est également de mise et, pour les cilents assidus, une carte de fidélité permet de bénéficier de nombreux avantages.



C'est dans le centre commercial que vous trouverez une boutique Game's. Pour plus de renseignements, appelez le (16) 67 20 12 66.

# BRÈVES D'AILLEURS ET D'AUJOURD'HUI

- 88% POUR ACTUA SOCCER! C'est après réception de la version finale que nous avons décidé d'augmenter la note de ce jeu. Eh oui, entre-temps, et avec le manuel, nous nous sommes aperçus que les problèmes d'angles de vue n'étaient que... virtuels! Dont acte.
- LA LOCATION DES TITRES PLAYSTATION Sera effective en Angleterre dans deux ou trois mois. Sony proposera des boîtes de jeu un peu différentes des versions classiques, et chaque magasin qui le désire pourra à loisir louer ces jeux. En ce qui conceme la France, rien n'a été encore décidé mais il semblerait que les négociations soient en bonne voie. Nous verrons ça dans quelques mois...
- LA JAGUAR, CONSOLE EN VOIE D'EXTINCTION. En effet, alors que nous vous apprenions le mois dernier l'intérêt grandissant d'Atari pour le monde du PC (en rachetant le fabricant de disques durs, JTS), Accord, l'importateur officiel des produit Jaguar en France, a déposé le bilan. On apprend en outre qu'une vingtaine de personnes de la structure américaine ont été remerciées. Il semblerait donc qu'il n'y ait plus beaucoup d'espoir. Mais que fait la S.P.A.?
- ILS EN VEULENT, LES BOUGRES... Et ils ont bien raison! Ils sont trois, adorent la Saturn et le font bruyamment savoir par l'intermédiaire de leur fanzine "Sega World". Le deuxième numéro est déjà disponible, et il s'est considérablement amélioré. Si vous êtes dans le "move saturnien", n'hésitez pas à y jeter un œil: c'est pas trop cher et sympa. Pour plus de renseignements, contactez David au 43 65 48 77.
- Du 17 AVRIL AU 2 MAI, vous pourrez visionner la majorité des films d'animation présentés au prix Pixel-lna et en apprendre un peu plus sur le salon Imagina au Carré Seita, 10 rue Surcouf, à Paris, dans le 7º arrondissement.
- Fusion. Même si cette information ne concerne que de très loin notre petit monde du jeu vidéo, il est toujours intéressant d'apprendre que les sociétés Silicon Graphics et Cray Research viennent de fusionner. A l'origine des plus puissants super-calculateurs mondiaux, ces deux sociétés risquent bien d'imposer une hégémonie sans limite sur ce marché. Sun Microsystems a certainement du souci à se faire...
- PROBE a été désigné pour réaliser l'adaptation sur Playstation de Hexen (la suite de la suite de la suite de Doom). La sortie américaine est prévue pour les environs de juillet.
- LUCAS ARTS, SNK ET... ATARII (!) ont signé pour développer des jeux Playstation. Le premier jeu de Lucas Arts sera l'adaptation de leur mythique Ballblazer. SNK va convertir King of Fighters 95, suivi de Samurai Shodown et Fatal Fury. Miam! Atari, quant à lui, se chargera d'adapter Tempest 2000 et Defender 2000, et on parle également d'Alien Vs Predator.



ANNECY - I, rue de la PAIX CREIL - 7, rue de la République CLERMONT FERRAND 114, Bd Gustave Floubert DIEPPE - rue Saint Remy

OUVERTURES PROCHAINES LILLE - MONTPELLIER - TROYES - COURBEVOIE - MOULIN



PLAYSTATION livrée avec un tee-shirt 990,00 Frs\* Les nouveautés Play Station

Teken 2 - Road Rash - NBA Live 96

Wing Commander III Chronicle of the sword - Wiew Point Myst - John Madden Foot 96 Alone in the dark 2 - Philosoma - Olympic Soccer Olympic Games Vol. 1 - Dragon Ball z

REPRISE DE VOTRE ANCIENNE CONSOLE 16 BITS CONDITION ARGUS

livrée avec "DAYTONA et un pad" 2590,00 Frs

Les nouveautés Saturn

Olympic soccer - World Advanced war Actua Soccer - Dragon Ball Z Olympic Games Vol.1 - Toshinden - True Pinball Gex - Wangan Dead Heat - Gunbird Darius Gaiden - Primal Race - X-Men

REPRISE DE VOTRE ANCIENNE CONSOLE 16 BITS CONDITION ARGUS

> Jeux d'occasion Méga Drive à partir de 39,00 Frs et Super Nintendo à partir de

# VOS INTÉRÊTS SONT EN JEUX ! l'Engagement des DOCKS

- Vous racheter CASH\* vos consoles et vos jeux vidéo sans contrepartie Nos tarifs sont clairement définis par un argus du jeu vidéo à parution mensuelle
- Vous offrir les demières nouveautés au meilleur prix avec la SUPERCARTE et avoir un choix de jeux et de consoles d'occas comme nulle part ailleurs Play Station, Saturn, 3DO, Jaquar, Super Nintendo, Mega Drive, 8 bits, CD Rom, CDI, Etc.,
- Vous présenter en direct du Japon et des USA les derniers goodies et news cardass, figurines, posters, mangas DBZ et autres, cartes MAGIC, pog's, air soft guns, etc..
- Vous informer et vous renseigner 24h sur 24, 7 jours sur 7, partout en France sur nos magasins, leurs promotions et informations par un simple appel téléphonique (sans Indicatif)

LE SERVEUR DOCK GAMES 36 68 22 06 À VOTRE SERVICE SUPERCARTE

Jeux Vidéo Neufs et Occasions

5% de remise sur vos jeux neufs et occasions

Client Nº 1 940 746

Vous avez en projet la création d'un magasin de jeux vidéo dans votre ville Contactez nous, vous serez peut-être le prochain magasin DOCK GAMES.

Leader incontestable en France avec 80 boutiques spécialisées d'ici fin 96, notre groupe, fort de son expérience, vous apportera les gages de réussite dont vous avez besoin

Un Concept qui fait ses Preuves - Une Notoriété et une Communication Nationale - Une Centrale d'Achat

Renseignements 24H sur 24 au 36 68 22 06

- 02 St QUENTIN - Tél: 23 64 15 07 - 03 MONTLUÇON - Tél: 70 05 94 82 - 06 NICE St Laurent du Var - Tél: 92 12 87 30 - 06 GRASSE - Tél 11 NARBONNE - Tel: 68 32 07 60 - 12 RODEZ - Tel: 65 68 94 58 - 13 AIX on Provence - Tel: 42 21 95 26 - 13 MARSEILLE (Metro Castelane) - Tel: 91 78 96 75 No 16 ANGOULEME - Tél: 45 94 43 15 - 17 LA ROCHELLE - Tél: 46 41 29 01 - 18 BOURGES - Tél: 48 24 92 62 - 19 BRIVE La Galliarde - Tél: 55 17 92 - 20 AJACCIO - Tél: 95 21 19 05 - 21 DIJON - Tél: 80 58 95 94 - 22 St BRIEUC - Tél: 96 62 33 13 - 24 PÉRIGUEUX - Tél: 53 09 84 00 - 26 VALENCE - Tél: 75 56 72 90 27 EVREUX - Tél: 32 62 54 72 - 30 NIMES - Tél: 66 21 81 33 - 33 BORDEAUX - Tél: 56 01 13 19 -34 SETE - Tél: 67 74 81 46 - 37 TOURS - Tél: 47 20 42 30 - 38 GRENOBLE - Tél: 76 47 14 25 - 40 TARNOS - Tél: 59 64 18 66 - 41 BLOIS - Tél: 54 78 97 38 - 42 ST ÉTIENNE - Tél: 77 41 84 79 -44 NANTES - Tel: 40 35 57 93 Neuvess ! - 45 ORLEANS - Tel: 38 77 98 30 - 47 AGEN - Tel: 53 87 92 52 - 49 ANGERS - Tel: 41 87 59 14
-49 CHOLET - Tel: 41 46 06 01 - 57 METZ - Tel: 87 36 33 33 - 59 DUNKERQUE - Tel: 28 66 73 73 - 60 CREIL - Tel: 44 25 56 64 Neuvess ! -83 CLERMONT-FERRAND - Serveur 36 68 22 06 Newver ! - 64 BAYONNE - Tél: 59 59 41 61 - 67 STRASBOURG - Tél: 88 22 54 81

- 69 LYON (Metro Guillottère) - Tél: 78 60 33 60 - 71 CHALON S/Saone - Tél: 85 42 98 58 - 73 CHAMBERY - Tél: 79 69 54 50 - 74 ANNECY - Tél: 50 45 75 71 Serveur 36 68 22 06 Nouveau ! - 74 ANNEMASSE & Genève - Tél: 50 87 16 75 - 75 PARIS 18 (Metro Pompe) - Tél: (16-1) 45 04 13 10

- 76 DIEPPE - Tél: 35 84 63 90 Neuvesu 1 = 76 LE HAVRE - Tél: 35 22 72 55 - 78 ROUEN - Tél: 35 89 60 33 - 79 NIORT - Tél: 49 77 05 13

- 80 AMIENS - Tél: 22 92 28 85 - 81 ALBI - Tél: 63 49 94 40 - 82 MONTAUBAN - Tél: 63 66 57 33 - 83 FREJUS - Tél: 94 53 64 18 - 83 TOULON - Tél: 94 91 39 69 - 84 AVIGNON - Tél: 90 82 22 6] - 94 LA VARENNE St Hillaire - Tél: (16-1) 41 81 03 17 - 97 L A REUNION LE TAMPON - Tél: 27 87 76



# **Vampire**



Vampire Hunter, une production estampillée Capcom, connu des amateurs d'arcade sous le nom de Darkstalker, se dote aujourd'hui d'une suite sur la Saturn, Vampire Hunter Darkstalker's Revenge. Ce jeu de baston en 2D, fidèle à la tradition des productions de Capcom, vous propose de choisir entre quatorze personnages différents, qui ont tous en commun un look un peu mystique. Entre Zabel le mort-vivant, Felicia la petite châtte, Lei-Lei la fantôme, etc., on ne sait vraiment que choisir! D'autant que chacun d'eux possède deux ou trois Furies, lesquelles peuvent, comme dans Samurai Shodown, être réalisées lorsque la jauge de

Felicia 332803 Modern

La première Fury de Felicia se finit par un bon Dragon Punch.

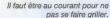


Donovan est un flambeur, qui l'eût cru?

puissance du personnage est remplie. Mais là, il devient possible d'enchaîner plusieurs Furies de suite! Les boutons L et R servent quant à eux à simplifier les manio.

En outre, les combattants disposent de plusieurs coups spéciaux (Dra-Punch. gon boule de feu, Hélicoptère...), réalisables grâce à une manipulation particulière qui dépend du niveau de puissance (Power) atteint. Ce genre d'attaque est particulièrement efficace. Pas moins de six boutons sont utilisés... pour doser la force des coups portés. Les projections sont elles aussi au rendez-vous, certaines étant très originales. Mais ce n'est pas tout, puisque les Breakers n'ont pas été oubliés! Ils permettent de briser net un enchaînement ou la garde de l'adversaire. Enfin, le nombre de Combos effectués s'affiche automatiquement à l'écran. Un mode Turbo permet de speeder les combats un maximum, mais il est également possible de régler la vitesse du jeu dans le menu des options, et ce de façon plus subtile (en lui conférant une valeur de une à quatre étoiles)! Les décors sont très jolis et plusieurs éléments en arrière-plan sont animés, dont un gigantesque robot, des perroquets,

des ballons... Il est même possible de se défouler sur certains éléments au premier plan. La musique, très variée, soutient au mieux l'action. Vous devriez pouvoir vous jeter sur Vampire Hunter dès le mois de juin!







Anakaris a transformé Felicia en gentil petit chat.



# Hunter







# NEWS

# **Resident Evil**

eprenant le système d'angles de vue en 3D d'Alone in the Dark, Resident Evil, prévu pour juin sur Playstation, est un jeu d'aventure qui tranche radicalement avec les récentes productions de Capcom. Pas de combat en 2D. Pas de petit bonhomme en armure qui défie les lois de la gravité en réalisant des doubles sauts. Pas de Mickey aux grandes oreilles. Mais des araignées titanesques.

Des zombies cannibales. Des têtes qui explosent. Du gore. Du gore. Du gore. Du gore. Du gore. De du gore... Yous vous retrouverez au cœur d'une bâtisse millénaire dans laquelle le gouvernement aurait réalisé une série d'expériences biogénétiques. Dans la peau d'une robuste experte en démolition (Jill Valentine) ou dans celle d'un tireur d'élite émérite (Chris Redfield), il va vous falloir retrouver une expédition partie enquêter dans cette demeure, et qui a récemment disparu. Le scénario

varie selon le choix du personnage initial, mais, dans tous les cas, il vous faudra fouiller la demeure de fond en comble afin de découvrir ce qui s'y est réellement produit. Au gré de vos déambulations,

vous devrez résoudre certaines énigmes, et récupérer de nouvelles armes (hache, tronçonneuse, bazooka, marteaux... miam!) pour vous défendre des monstres qui infestent les lieux.



Les têtes qui explosent sont monnaie courante dans Resident Evil. Ames sensibles, s'abstenir.



Lorsque vous tirerez dans cette araignée, des milliers de petites bestioles venimeuses s'échapperont de ses plaies.





Ce serpent ne va pas rester couché longtemps. Gardez vos distances...



Les angles de vue contribuent largement à l'atmosphère angoissante de la bâtisse.



Vous pourrez accéder aux différentes pièces depuis le hall d'entrée.







John John 3008: 2,23 r/min - 3013 : 1,27 r/min - Demande i dulorisation al les parents avant o appeiler.

# SONY...SONY...SONY...SONY...SONY

# Horned Owl

Vous remarquerez l'inscription "Metallica" sur le bouclier de ce boss.

éjà disponible en import depuis quelque temps, Horned Owl est le Virtua Cop de la Playstation. Bénéficiant d'un habillage tout en 3D précalculée, le joueur va devoir blaster de l'alien dans les rues d'une ville, dans les halls d'un aéroport ou dans l'antre du grand méchant, Comme de bien entendu, vous allez pouvoir exploser tout ce qui bouge mais vous n'aurez qu'un seul type d'arme à votre disposition. Si vous pouvez bénéficier d'un méga-tir (en maintenant la pression), il n'en reste pas moins limité. Mais des grenades sont également de la partie. Le déroulement du jeu est identique à celui de tous les jeux du genre: assez linéaire. Mais l'action est soutenue et l'ambiance dense à souhait, grâce à de petits dessins animés qui entrecoupent les niveaux.



On reconnaîtra facilement la patte de Masamune Shirow ("Appleseed", "Ghost in the Shell").





Le premier niveau se déroule dans les rues de la ville, et vous amène vers l'aéroport.



Vous pouvez détruire certains éléments du décor.



Pas de grande difficulté pour battre les

Pour son Anima-

lité. Scorpion se

transforme en...

pingouin!

# GT INTERACTIVE...GT INTERACTIVE

# Iltimate Mortal

GT INTERACTIVE/SATURN
BASTON

mai

I fait beau, c'est le printemps. Les petits oiseaux gazouillent et les six mois d'exclusivité de Mortal Kombat 3 sur Playstation touchent doucement à leur fin. Ce fut une cruelle attente pour tous les petits bastonneux saturniens, mais qu'ils se rassurent: leur patience n'aura pas été vaine, car voici venir Ultimate Mortal Kombat 3. Cette version com-

venir Ultimate Mortal Kombat 3. Cette version comporte cinq nouveaux combattants, des nouveaux décors et trois personnages secrets, dont deux inédits: Ermac et Classic Sub-Zero (l'ancien modèle). Ce qui fait, en tout et pour tout, pas moins de vingt-deux combattants. Si les nouveaux per-

sonnages sont des habitués de la série (Jade, Scorpion, Kitana, Reptile et Mileena), leurs coups spéciaux, eux, ont été réactualisés, et ils maîtrisent désormais les Combos et les Animalités. Bien joué, Sega! D'autant plus que, hormis ses accès CD un peu longuets, la version Saturn n'a rien à envier à la version Playstation. En définitive, Ultimate Mortal Kombat mérite bien son nom, si toutefois les accès CD de la version bêta daignent être corrigés.



Kitana est toujours aussi efficace avec son éventail.



Scorpion est de retour avec son fameux coup du "serre-moi la pince".



Vous comprenez pourquoi elle s'appelle Jade?



Vingt-deux personnages avec les trois persos cachés (Ermac, Classic Sub-Zero et Smoke). Qui dit mieux?







Admirez ce demi-boss au cœur de la forêt. Et l'animation ne rame pas d'un chouïa.

anzer Dragoon est de retour. D'habitude, dans un deuxième épisode, les héros sont plus forts, plus gros, plus

SEGA/SATURN SHOOT-THEM-UP mai

méchants. Ici, c'est le contraire. Votre monture n'est plus qu'un bébé dragon qui, au début du jeu, ne saura même pas voler. Rassurez-vous, il apprendra très vite. Panzer Dragoon 2 semble encore plus prometteur que son prédécesseur. Le principe reste inchangé, mais les améliorations sont nombreuses. Même si on ne contrôle toujours pas la trajectoire, on peut manœuvrer beaucoup plus librement qu'auparavant et de nouveaux angles ont fait leur apparition. Ainsi, plus rien ne vous empêche de vous décaler sur les côtés ou de prendre de la hauteur. Cette nouvelle liberté d'action augmente largement l'intérêt du jeu. Mais ce qui reste le plus impressionnant dans Panzer Dragoon 2, c'est la taille des ennemis et la beauté des décors. Toute la rédaction est tombée en extase devant les six niveaux du jeu. Après l'excellent Sega Rally, la Saturn tient avec Panzer Dragoon 2 un titre d'une qualité extraordinaire.



désormais posles tirs ennemis, plus prudent de



Même s'il est désormais possible d'éviter les tirs ennemis, il est toujours plus prudent de détruire l'adversaire.



Le système de verrouillage des cibles n'a pas changé: toujours aussi efficace.

Le rendu de l'eau est magnifique, avec un effet d'ondulation très réussi. En plus, le boss est génial.



dans Panzer Dragoon 2.

# US GOLD...ELECTRONIC ARTS...US G

# Olympic Soccer

S Gold chausse ses crampons et se lance dans la compétition du meilleur jeu de foot sur 32 bits. Alors, qu'est-ce qui pourrait vous faire craquer sur ce jeu de foot plutôt que sur un autre? Un environnement et des joueurs tout en 3D et animés en temps réel, comme l'annonce l'éditeur? Mais attention, de la vraie 3D, faite à la main et roulée sous les aisselles. On peut donc s'attendre à des angles de vue illimités et à des actions sur le terrain plus vraies que nature. Pourtant, la Motion Capture n'a été utilisée qu'avec parcimonie, juste là où il faut, comme l'affirme un graphiste de Silicon Dreams, qui déclare au passage que le mariage de l'animation traditionnelle et de la Motion Capture ne peut être que bénéfique pour la jouabilité. Parmi la ribambelle de jeux de foot déjà présents, Olympic Soccer occupe une place d'outsider. Résultat du match en juin, après le test.



Olympic Soccer semble très prometteur.

US GOLD/PLAYSTATION-SATURN FOOTBALL juin



3D jusqu'au bout des ongles



Un curseur en forme de flèche indique le joueur contrôlé.



# NBA Live 96

Avec Total NBA 96, NBA in the Zone et bientôt NBA Live 96, la concurrence des simulations de basket sur Playstation promet d'être rude! Et Electronic Arts, qui signe là son premier jeu de basket sur 32 bits, risque fort de créer la surprise. NBA Live 96 est en effet une véritable simulation de basket qui, de plus, profite du moteur 3D maison de E.A., le Virtual Stadium. Avec des angles de vue en pagaille (plus

d'une quinzaine!), des séquences en Full
Motion Video saisissantes et des stratégies nombreuses et réalistes, Electronic
Arts a mis tous les atouts de son côté.
Reste à voir si, au final, la jouabilité et le
fun seront au rendez-vous.



On peut changer de stratégie (offensive ou défensive) en cours de match.



Avec NBA Live 96 sur Playstation, Electronic Arts associe stratégie et 3D spectaculaire.



Les angles de vue sont très variés.



Les séquences en Full Motion Video sont excellentes. Ça chauffe!

# PSYGNOSIS...PSYGNOSIS...PSYGNOS



Tout commence par une sombre histoire de meurtre...

# revanche fort utile.

# Chronicles of the Sword



Morgane est une sorcière. Soignez le mal par le mal...

PSYGNOSIS/ PLAYSTATION AVENTURE fin avril

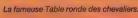
nspiré de la célèbre légende des chevaliers de la Table ronde, Chronicles of the Sword est une véritable invitation au voyage dans un univers d'heroic-fantasy et de magie. Son système de jeu et sa grande qualité graphique rappellent incontestablement le célèbre Myst, dont la sortie sur Playstation est également prévue pour le mois d'avril (heu, dis... tu me payes un restau, Benoîte?). Vous incarnez ici Sir Gwain, et devez faire de lui un chevalier de la Table ronde. Une longue et difficile quête, fortement teintée de sorcellerie, vous attend. Les déplacements de votre personnage s'effectuent à l'aide d'un curseur, une petite flèche telle que l'on en rencontre sur PC ou Macintosh. Il est d'ailleurs vivement recommandé de jouer avec la souris, la jouabilité n'en sera que meilleure. A en croire Psygnosis, le jeu ne comprend pas moins de cent lieux à explorer et une trentaine de mini-quêtes à réaliser pour parvenir à déjouer les plans de la maléfique Morgane. Et, rien que pour mener à bien la première quête, il faut compter une bonne heure de jeu (et avec de l'aide!). Patience, donc: le jeu ne sera disponible qu'à la fin avril. Test complet dans le prochain numéro...



Votre rencontre avec Merlin va vous étonner: pas un poil sur le menton, pas de longue robe, mais un jeune et beau garçon bien baraqué... Spy tout craché, quoi!



La salle du trône et ses habitués: le roi Arthur, sa femme, Merlin... et vous, Sir Gwain.





# L'invasion des araignées géantes. Le lance-flammes sa fumée.

Prêt pour une plongée dans les abysses sombres et futuristes de la suite de Syndicate? Prêt à faire fonctionner à plein rendement votre matière grise? On vous aura prévenu: au menu, stratégie complexe pour missions mouvementées. Et, surtout, que les âmes sensibles s'abstiennent, car des innocents vont encore morfler sur votre passage...

Elvira



## THE BLADE BROTHERS

Un look assorti au jeu pour l'équipe du terrible et trépidant Syndicate Wars! De gauche à droite: lan Shaw (programmeur), Sean Masterson (designer

des niveaux), Russel Shaw (bruitages et musique), Peter Molyneux (producteur), Mike Diskett (programmeur en chef) et Mike Man (artiste en chef).





# LE GRAND RETOUR

yndicate premier du nom avait fait ses armes sur PC et Amiga avant d'être converti sur Megadrive. Super Nintendo et Jaquar, Côté morale, l'équipe de cyborgs que vous dirigez dans le jeu n'hésitait pas à tirer sur des innocents et sur la police pour atteindre son but ultime: éliminer les syndicats du crime concurrents afin de diriger la planète... Un objectif pas franchement noble mais un jeu vraiment passionnant pour les amateurs du genre! A la fin du jeu, votre Corporation dominait le monde et toutes les populations grâce à une puce installée dans les cerveaux humains. On rigole, on rigole...

## Encore plus

## glauque...

La suite de ce Syndicate, nommée Syndicate Wars, vous plonge dans une ambiance tout aussi noire. Cent ans ont passé et le futur de notre monde est toujours sinistre! Certaines des puces contrôlant les esprits humains ont cessé de fonctionner et les hommes, libérés de leur emprise, commencent à prendre conscience de la réalité qui les entoure. C'est pourquoi de nombreuses

révoltes et jacqueries éclatent un peu partout. Certains des humains se tournent vers la religion, ou plutôt vers une secte étrange nommée l'Eglise de la Nouvelle Epoque, qui dispense l'enseignement d'une culture

extraterrestre et dont les buts ne sont pas exactement d'œuvrer pour l'amour et la charité... Outre cette secte, dont l'ampleur ne cesse de croître, des gangs de punks, profitant de la désorganisation de la Corporation, se multiplient et prennent le contrôle ici et là. A priori, ce sont les plus aimables du lot. Le tableau ne serait pas complet sans le syndicat de la Corporation lui-même qui, vous vous en doutez, entend rétablir sa suprématie sur tous les autres groupes... Par tous les moyens.

## Encore plus

## captivant...

Action, réflexion et stratégie sont de mise pour ce nouveau volet attendu sur Playstation. Cette fois, vous pouvez choisir votre clan dès le début du jeu pour effectuer des séries de missions d'autant plus variées. A vous de jouer le rôle d'un membre éminent de l'Eglise ou celui d'un agent du syndicat de la Corporation. Dans le premier cas, vous êtes sous les ordres de l'ORG, l'organisation qui dirige l'Eglise, plus connue sous le nom des Nine. A vous de recruter de



# RATE WARS

# **ES BLADE RUNNERS**



nouveaux adeptes et de détruire les Syndicats et les indépendants. Au cours de vos missions, vous apprendrez l'objectif caché de l'Eglise, qui désire réveiller un alien enfoui sous le pôle Sud lors d'une fonte des glaces qui noiera l'ensemble de l'humanité! En dernier lieu, si vous gagnez, vous exterminerez les Nine sur la Lune et ferez ainsi disparaître l'Eglise. Vos missions sont tout autres si vous iouez un agent de la Corporation, même si le but ultime est également de tuer les Nine sur la Lune. Une fois le jeu terminé dans l'un de ces deux choix de base, vous pourrez incarner un punk pour remplir les missions imparties à ce troisième lobby. La complexité des missions atteint alors son paroxysme car, dans ce scénario, les Nine de l'Eglise ont gagné, et il vous faudra sauver un maximum d'humains avant que le catacivsme qu'ils projettent ne survienne. L'armement dont vous disposerez est à la hauteur de la difficulté de

vos missions. Un arsenal de vingtquatre armes différentes, de l'Uzi au lance-flammes en passant par le laser, les mines au napalm ou encore les lames de rasoir, voilà qui devrait faire l'affaire.

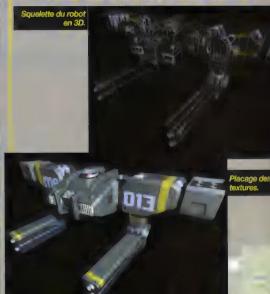
Encore plus visuel...

On n'est pas sur Playstation pour rien! La 3D isométrique du jeu est enrichie de rotations à 360° pour l'environnement du joueur, et de nombreux effets de lumière ajoutent encore à l'ambiance futuriste. Plus de trente villes peuvent être visitées et elles sont entièrement destructibles: ce n'est pas un jeu pour les enfants de chœur, et la réussite des missions dépend de votre stratégie, à élaborer avec soin. Il vous faudra voyager dans deux ou trois sites différents pour mener à bien chacune d'elles. Un Syndicate qui semble encore plus riche et plus tactique, puisque le déroulement du jeu dépendra de votre choix de base. Pour quel groupe choisirez-vous de tuer?

MACHINE: Playstation is PC. Eometric Buffrog: Some: kuin 1996

# **WORK IN PROGRESS**

## FILS DE FER ET TEXTURES





Salut à tous. Ce qui vous attend ce mois-ci, c'est chanmaille! Que de la grosse pointure au tournant, du hit, du gros titre,

messieurs-dames. Des tips, oui, mais que sur de bons jeux, s'il vous plaît!

Dans X-Men vous jouerez avec Juggemaut, dans Virtua Fighter 2, vous bénéficierez
d'un tableau d'options supplémentaire, dans Sega Rally, vous aurez une nouvelle
voiture, dans Total Eclipse Turbo un Select Stage, etc., etc.
Ce lot de nouveautés devrait satisfaire la majorité d'entre vous.

A l'heure où j'écris ces lignes, j'attends l'arrivée en boutique du demier Squaresoft, j'ai nommé Bahamut Lagoon, bientôt en import sur Super Famicom. Et je l'attends l'écume aux lèvres, mais je trépigne aussi d'impatience pour

l'attends l'écume aux lèvres, mais je trépigne aussi d'impatience pour Tekken 2 sur Playstation (encore presque un mois). C'est pas possible, ça, nous faire poireauter à ce point-là. Et attendez, c'est pas fini: bientôt dans les salles d'arcade, c'est une nouvelle version de Street Fighter, SF Zero II, qui devrait vider vos poches. Capcom n'arrête pas de pousser le bouchon, mais,

dans tous les cas, ca ne nous empêchera pas de tricher.

Goodbye and see U next month!

Switch

# SATURN

# SEGA RALLY

Heureusement pour Sega et ses fans, les conversions réalisées par l'AM2 (son équipe de développement) sont désormais bien meilleures que lors des débuts de la Saturn. Peut-être le saviez-vous déjà, mais il existe plusieurs astuces qui vous permettent d'obtenir le mode Mirror, la Stratos, ou encore de vous mesurer à elle, et de contrôler les zooms lors du Replay. Pour sélectionner la course de Lake Side, il n'y a pour l'instant pas d'autre moyen que finir le championnat premier. Pour l'instant...

## Pour jouer avec la Lancia Stratos

Placez-your sur "Arcade" et faites: N, Y, Z, Y, X. Aucun son ne retentit, mais your pouvez vériffer si votre tip a correctement fonctionne en aliant faire un tour dans l'écrant de sélection des véhicules.



C'est ici qu'il faudra bouger ses petits doigts sur le pad.



Sans valider votre choix, appuyez sur Bas lorsque vous êtes sur une voiture normale. La Stratos apparaît alors comme par enchantement.



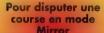
La Stratos en action: avec une vitesse de pointe de 240 km/h, la moindre petite bosse vous fera vottiger à des hauteurs vertigineuses.



Attention les deux tips cidessous sont à effectuer sur cet écran.

## Pour jouer contre la Lancia Stratos

en mode Practice Maintenez la pression sur Z et validez avec C. Maintenez Z jusqu'au début de la course.



Maintenez la pression sur Y et validez avec C. Maintenez Y jusqu'au début de la course.



Vous pouvez vous mesurer à la fameuse voiture. Remarquez que cela ne vous empêche pas de la sélectionner au prealable.



Le mode Mirror est parfait pour qui connaît trop bien le circuit: tous les virages y sont inversés. Restez calme.

Pour zoomer à volonté lors du Replay Pendant le Replay, maintenez Z et Bas, puis zoomez en avent ou en arrière avec L ou R.



vous pouvez admirer vos exploits sportifs sous tou les angles.

# TIPS

# SATURN

# X-MEN

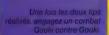
li mes souvenirs sont bons (et ils le sont!), Marc vous a déjà donné un tip qui permet de jouer avec Akuma, également nommé Gouki, dans Consoles+ n° 51. Le tip du jour vous permet d'utiliser un personnage tout aussi intéressant que le susnommé. Il s'agit de juggernaut, que nous connaissons sous nos douces latitudes sous le nom de Fléau. Sa puissance est phénoménale, mais comme on ne peut pas avoir le beurre et l'argent du beurre, il est très lent. Mais voyons plutôt comment procéder.

## Pour jouer avec Fléau

- Preview Journa. Sur le tableau de selection des personnages, placez-vous sur Spiral pendant trois secondes, puis, rapidement et sans vous arrêter, sur: Silver Samural, Psylocke, Colossus, Iceman, Colossus, Cyclope, Wolverine, Omega Red. Revenez sur Silver Samural, et arrêtez-vous dessus pendiant trois secondes. Puis appuyez simultanement sur A, C et Z. Faltes un premier match avec Gould. Revenez sur la grille de selection des personnages. Appuyez sur Diagonale/Haut/Sauche jusqu'à l'apparition de Wolverine. Appuyez de nouveau dans la même direction pour faire apparaitre Juggernaut.
- pour raire apparante outgernature at the pour said combat. Une fols revenu sur la grille, attendez trois secondes, puis passez sur les personnages sulvants assez repidement et sans vous arrêter: Cyclope, Colossus, Icenian, Sentinel, Omega Red, Wolverine, Psylocke, Silver Samural. Arrêtez-vous sur Storm pendant trois secondes, puis validez en appuyant simultanement sur A, C, Z. Pour selectionner Juggernaut, reportez-vous au tip pour le premier joueur,



Commencez par réaliser le tip pour le premier joueur. Avec la deuxième manette, placez-vous sur Storm de façon à être prêt pour le tip du deuxième joueur.







Et voilà, vous pouvez jouer avec Juggemaut contre Juggernaut.

Pendant le combat, vous pouvez remarquer que des barres de fer ont fait leur apparition, Pour vous en saisir, faites deux fois Bas et X.



# ONSOLES .

Tu es coincé dans un jeu?
Tu craques, tu t'énerves?
Tape 26.4 14.14.

ou appelle le 36.16 00.54
et consulte tous les tips
sur un max de jeux.
En plus, sur le 3615 TCPLUS,
tu peux parler tips en direct

et in saudradi aux mômés kordires aux la Pania, la bête des mangas.

# COIN-OP

Import Japon-USA

Ve

Ultra 64
Sony Playstation
Saturn
3 D0
NeoGeo CD
Super Famicom
Megadrive

PC CD-Rom

Vente par correspondance Réparations Carte de Fidélité

# Internet:

http://www.cyber.ch/coin-op/

1022 Chavannes <sup>S</sup>/Lausanne Tél: (0) 21/636.08.50 Fax: (0) 21/636.08.50

SUISSE

# **PLAYSTATION**

# RIDGE RACER REVOLUTION

Quel plaisir d'apprendre qu'il existe quelques astuces pour ce jeu de ourse qui a été pendant longtemps mon titre fétiche. Il l'est toujours, mais étant donné que les Memory Cards disparaissent mystérieusement la redaction, et qu'on est de nouveau en rade, j'ai abandonne mes invesigations. Le premier de ces tips permet d'accèder à un nouveau mode e jeu. Dans celui-ci, il faudra effectuer le plus d'acrobaties possible avec a voiture. Quant à la seconde manip, son intérêt m'échappe carrément...

## Pour avoir un nouveau mode

Justa après avoir validé pour une nouvelle course, apouvez simultanément sur Croix et Carré. Maintenez la pression jusqu'eu début de la course.



C'est juste après cet écran qu'il faut réaliser le tip.



Dès cette inscription ("Spinning oint"), les acrobaties les plus folles vous sont permises. Il y a trois "Spinning Point" par course.



Votre score s'affiche. Si vous trouve un moyen efficace de gagner des points, n'hésitez pas à m'ecrire ou à télephoner.

## Pour avoir un Secret Bonus

Ne tirez absolument pas pendant le Galaga. A la fin, la machine confirme l'apparition d'un mystérieux Secret Bonus.

Ce tip a des effets plutôt mystérieux: es plans des circuits et les véhicules semblent toumer plus vite sur eux-mémes (écran de sélection). Si vous découvrez quelque chose de plus intéressant, n'hésitez pas à me le faire savoir.



# **ONSOLES**

Participe au Pour cela, il te suffit de déposer ton 🗤 sur le L'auteur du gagnera un

# PLAYSTATION TOTAL ECLIPSE TURBO

Après un tour sur 3DO, c'est sur Playstation que Total Eclipse fait son apparition. Mais en plus simple, toutefois. Les programmeurs ont cru oon de ne pas placer la barre trop haut, pensant que le public de Sony serait moins âgé. Toujours est-il que le jeu est quand même bien difficile. Un Select Stage vous aidera sûrement.

## Pour choisir son stage

Dans le menu des options, placez-vous sur "Passwords", puis maintenez la pression sur Select et faites: Triangle, L1, Carre. Relachez Select et tapez: Triangle, L1, Carré, Triangle, L1, Carré. Le Select Stage apparaît.



pour faire la manipulation.

apparait, vous n'avez plus qu'à faire votre choix.





A vous le dernier

# SATURN

# VIRTUA FIGHTER 2

TIPS

On connaissait le tip pour jouer avec Dural. Sachez qu'il existe une autre manipulation, très simple à réaliser, qui vous donnera accès à une page d'options supplémentaire, dans laquelle il vous sera possible de déterminer la taille du ring, le niveau dans lequel vous voulez combattre, la durée du Replay et l'intensité du volume des différents bruitages.

## Pour obtenir une page d'options supplémentaire

Entrez dans les options. Placez la difficulté en "Hardest", votre barre en "No Damage", la barre de l'adversaire en "Smallest" et pensez à supprimer la limite de temps. Ensuit, il vous faudra terminer le jeu dans le mode Expert sans perdre un round (attention à ne pas tomber du ring). Une fols le jeu terminé, la nouvelle page d'options apparaît.



Ô bonheur et jole, une nouvelle page d'options s'offre à vous.



# JOHNNY BAZOOKATONE

Le petit héros à la guitare n'a pas eu l'heur de convaincre les foules. Peut-être est-ce dû à sa maniabilité, peu aisée, ou à sa difficulté, mal dosée. Il en effet très malaisé de terminer le premier niveau alors que les suivants semblent beaucoup plus évidents. Pour les gratteux tombés en rade, voici les mots de passe.

## Les Passwords de Johnny





Le premier combat contre Dural dans un niveau de 12 mètres avec un Replay qui dure aussi longtemps que le premier round, c'est possible!

# ALLO

**GAMES**(1) 44 53 97 93

75 009 PARIS M°: POISSONNIERE OU ANVERS

W .1 000014HEILE 00 AITVEIL

13. RUE CONDORCET

DU LUNDI AU SAMEDI : DE 10h30 à 19h15

## ARRIVAGE MASSIF DE JEUX PSX ET SATURN D'OCCASIONS

# PSX SONY VIEW POINT: 269 F LOADED: 279 F TOSHINDEN: 249 F

TOSHINDEN: 249 F WIPE OUT: 259 F KILLED THE BLOOD: 279 F

# SATURN SEGA DAYTONA: 279 F STREET FIGHTER AND MOVIE: 279 F BUGS: 229 F RAYMAN: 249 F

289 F

## LE SPECIALISTE DE L'ECHANGE :

THEME PARK

SUPER NINTENDO MEGA DRIVE : 25 FRS/échange

(jeux de même valeur)

PLAYSTATION
SEGA SATURN:
FRS/échange

(jeux de même valeur)

## ECHANGE / YENTE PAR CORRESPONDANCE

PRIX INDIQUES + FRAIS DE PORT (NOUS TELEPHONER)
PORT GRATUIT AU DELA DE 4 ECHANGES
A PARTIR DU 5EME ECHANGE, LE 6EME EST OFFERT!

## CART MAGIC ET CHRONICLES EN DEPOT

TOUTES LES MARQUES CITEES SONT DEPOSEES PAR LEURS PROPRIETAIRES RESPECTIES PRIX REVINABLE SANS PREAVIS. RCS PARIS A 398-157-230.



# PLAYSTATION

# TWISTED METAL

Les Passwords de Twisted Metal

..............

Twisted Metal est un jeu qui met en scène des combats de voitures. Les moins doués d'entre vous auront sûrement éprouvé quelque difficulté à le terminer. Il n'est pas toujours évident de survivre, surtout lorsque l'on a trois ou quatre voitures surarmées à ses trousses. A l'intention de tous les conducteurs qui ont du mal à venir à bout de ce jeu de massacre, voici quelques mots de passe salvateurs.



Warehouse Level 2



Freeway Level 3



Figth For Your Life Level 1 (Contre cinq voitures)



God Mode (invulnérable)



City Park Level 4



Cyburbia Level 5



Spécial Infinis



Rooftop Level 6



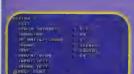
Last Boss Level 6

Pour voir les clips vidéo de Puyo Puyo Altez dans le deuxième écran d'options et entrez dans le Sound Test. C'est là que

# SATURN

# **PUYO PUYO 2**

Puyo Puyo 2 est la suite de Docteur Robotnik sur Megadrive. C'est un jeu de réflexion excellent, avec lequel toute l'équipe s'amuse quand le travail manque ou que le bouclage devient nerveusement insupportable. Ceux qui le possèdent seront s'drement heureux d'apprendre qu'ils peuvent visionner deux clips digitalisés assez tordant tant il est ridiculement niais. Est-ce vraiment une astuce? Oui et non... Quoi qu'il en soit, cela fait plusieurs mois que nous avons le jeu à la rédaction et personne ne semblait connaître l'existence de ces deux vidéo clips kitsch.



vous trouverez les deux clies.

Placez-vous sur Page Down, puis validez votre choix.



Vous n'aviez jamais visité le Sound Test? Une surprise vous y attend.



Il est pas mignon dans son costume rose, notre chanteur?

# SNIN

# **DONKEY KONG COUNTRY 2**

TIPS

Avec Yoshi's Island, ce titre de Nintendo fait office de référence en matière de jeu de plates-formes. La beauté de ses graphismes et sa jouabilité en font un monstre du genre. Dans DKC premier du nom, quelque astuce permettait déjà d'obtenir un capital de cinquante vies. C'est également le cas dans ce deuxlème volet, mais il est de plus possible de supprimer du jeu les barils "DK", qui donnent au joueur unes econde chance après une erreur fatale. Deux tips explosifs...

Pour avoir 50 vies et supprimer tous les barils "DK"
Prenez une nouvelle sauvegarde et, une fots à l'écran de selection du mode de jou,
appuyez répétitivement sur Bas jusqu'à ce que le "Music Test" apparaisse.
Continuez jusqu'à ce que "Cheat Menu" apparaisse et, à cet endroit, faites:

- 8, A, Droite, Droite, A, Gauche, A, X, pour supprimer tous les barils "Dit".
- Y, A, Select, Gauche, A, Bas, Gauche, A, Bas, pour avoir 50 vies.



Pour que le ou les tips soient réalisables, il faut faire une nouvelle sauvegarde.



A l'écran de sélection des modes, appuyez sur Bas jusqu'à ce que le "Music Test" apparaisse.



Continuez pour qu'apparaisse le "Cheat Menu". Une fois au bon endroit, effectuez le ou les tips.



Avec cinquante vies, vous aurez largement de quoi explorer les nombreux niveaux de ce jeu!



Comme vous pouvez le voir sur cette photo du début du premier niveau, les barils "DK" ont disparu.

# **PLAYSTATION**

# DOOM

Tout le monde le sait à la rédaction, Doom c'est le jeu culte d'A.H.L. (il possède toutes les versions, de la Game Boy au PC). Lorsque Niiico et moi lui avons appris que nous possédions les mots de passe donnant accès aux niveaux secrets, il nous a arraché la feuille de codes des mains, a foncé tout droit vers la photocopieuse, nous l'a rendue et s'est enfermé dans la salle des Zordis en poussant son fameux cri de guerre: "Yol je le crois pas, çal " On ne l'a plus revu de la journée, et l'accès à la salle était impossible puisqu'il s'y était enfermé.

### Pour avoir accès aux niveaux secrets



FORTRESS OF MYSTERY:



THE MILITARY BASE: 0J1W3PRCPM



THE MARSHES: HJJCL68W64



THE MANSION: OK2V4NQBNL



CLUB DOOM; HKKBM57V53

# VUALATV

joue et gagne au 36 68 11 19

tes meilleures consoles et tes nouveaux jeux (Sega Rally, Virtua Fighter 2, Dragon Ball Z, Total NBA 96, etc...)



la Playstation SONY



la Saturn SEGA

l'Ultra 64 pour toi

MAINTENANT TÉLÉPHONE AU

36 68 11 19

La solution complète de Donkey Kong Country 2, suite et fin, c'est pour ce mois-cil Vous saurez tout, du monde 4 au monde spécial, pour atteindre enfin les 102% de vos rêves... Où trouver toutes les salles bonus 2 Seis pièces DK de chaque niveau? Suivez le guide et n'oubliez pas que le jeu propose aussi des passages secrets et des raccourcis menant directement à la cible de fin. Mais là, c'est à vous de fouiner sans oublier de faire équipe pour bien prospecter! Un jeu grandiose pour un duo de choc. Elvira



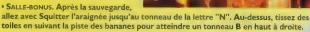
# SOLUCE ..... DONKEY KONG DIDDY'S KONG QUEST

# KREMLAND DINGO

# Niveau 1 FRELONS FRÉMISSANTS

3 salles-bonus et 1 pièce DK

- · SALLE-BONUS. Dès le départ, pratiquement sans bouger, faites équipe pour atteindre un crochet en hauteur. Grimpez le long du mur de miel à gauche pour gagner une salle B sur la droite.
- · SALLE-BONUS, Sous l'entrée de la première salle 8 se trouve l'accès à la deuxième... C'est tout bête.



• PIECE DK. II faut avoir Squitter vous l'avez trouvée juste avant la sauvegarde, grâce à un crochet situé en hauteur - pour dégommer l'abeille qui masque un trou dans le sol après les hérissons. Descendez et récupérez les bananes et la pièce DK à gauche.



# **OBJECTIF ÉPOUVANTE**





# 2 salles-bonus et 1 pièce DK

- SALLE-BONUS. Le long de la voie de chemin de fer, vous apercevrez un tonneau, Il faut alors sauter du wagonnet. Vous accédez alors à la première sallebonus.
- · SALLE-BONUS, Suivez le deuxième wagonnet ennemi qui vous lance des tonneaux. Des rails en dessous mènent à une entrée B.
- · PIECE DK. Après la sauvegarde, sautez en l'air en passant dans la première cabane en bois après la lettre "N".

# COUNTRY 2 Suite et fin

# SNIN

# **MONDE 4**

# Niveau 3 EMBROUILLAMINI JOLI

## 1 salle-bonus et 1 pièce DK

· SALLE-BONUS. La première liane verticale mène sur une plate-forme de bois au début du niveau. Faites équipe pour atteindre le tonneau d'invincibilité et sautez dans le trou en suivant les bananes. C'est juste avant la rencontre avec le perroquet.





· Pièce DK. Carrément hard à dénicher! A la sauvegarde, sautez à travers le mur derrière leguel on apercoit une banane. Faites une roulade dans le vide avec Dixie, puis sautez pour atteindre la plate-forme d'en face. Transformé en araignée, longez le mur de gauche en montant et empruntez le pas-

sage indiqué. La pièce DK se trouve dans cette salle à gauche.

# Niveau 4 À BOUT DE SOUFFLE

## 1 salle-bonus et 1 pièce DK

- · SALLE-BONUS. Faites équipe au tout début du niveau pour gravir les étages en bois. Une fois en haut, sautez à droite pour accéder à une entrée B.
- · Pièce DK. Il faut terminer la course premier en sautant sur les autres concurrents ou en les dépassant. Il s'agit de faire vite. Un conseil: au tout début, un ressort situé à gauche vous donnera tout de suite de la vitesse! Le vainqueur est récompensé par... l'apparition d'une pièce DK, bien sûr!



## **MARAIS MARRANTS**

## 2 salles-bonus et 1 pièce DK

- · SALLE-BONUS. Un tonneau est visible en hauteur dans la première partie du niveau. Faites équipe ou prenez le hérisson bleu par-dessus pour qu'il vous y envoie...
- SALLE-BONUS, Amenez le boulet jusqu'au canon pour accéder à la seconde salle-bonus. Avez-vous remarqué que les boulets et certains coffres peuvent servir de bouclier?



· PIECE DK. La pièce est donnée avec les bonus de la cible de fin. Ne dégommez pas le lanceur de tonneau, mais calculez votre coup de facon à rebondir au bon moment sur un tonneau pour atteindre la cible.

# RAMBI CHAMBARDE

## 2 salles-bonus et 1 pièce DK

- · SALLE-BONUS. Si vous sautez audessus du deuxième tonneau rotatif, un crochet apparaît. Grimpez-y pour accéder à la première salle B.
- · SALLE-BONUS. Juste avant le panneau d'interdiction de Rambi le rhino, faites une super-charge sur le mur de droite au-dessous.
- · PIECE DK. Avant d'entrer dans la pièce de transformation de Rambi, sautez et un crochet apparaît. Il permet de passer audessus de la salle et de s'emparer facilement de la pièce DK. Sinon, c'est également possible avec la super-charge de Rambi.





# BOSS

## **ROI ZING STING**

Tirez plusieurs fois en visant le dard du roi. Quand il se transforme en petites abeilles, dégommez les jaunes, puis shootez sur la rouge qui reste jusqu'à ce

que mort s'ensuive... Gain: I pièce Krem

## Bilan: 56%

(avec les 4 premiers mondes complets)

- 4 pieces Krem.
- 3 niveaux secrets ouverts.
- · 22 pièces DK.



# Conseil BONUS À GOGO DE SWANKY (MONDE 1)

- Puzzie des Pinates: B-B-C. Challenge des Chimpanzés: B-A-C.



## Bilan: 63%

- 11 pièces Krem. 3 niveaux secrets ouverts.
- 25 pièces DK.

# RAVIN RAVI

. . . . . . . . . . .

# **FUNESTE FUTAIE**

## 2 salles-bonus et 1 pièce DK

- SALLE-BONUS. Juste avant la sauvegarde, deux colosses bleus protègent l'entrée d'une salle B. Prenez un tonneau pour défoncer le mur devant le deuxième garde.
- · SALLE-BONUS. Après la sauvegarde, dégommez les deux crocos sous deux cordes magiques pour déblayer le terrain. Il ne reste plus qu'à anticiper vos sauts pour progresser de corde en corde et atteindre ainsi le tonneau B en hauteur. Synchronisation et rapidité sont de rigueur.
- PIECE DK. On aperçoit le bord d'un tonneau sous la lettre "O". Rendez-vous à la plateforme suivante, plus basse, et prenez Dixie pour voler vers la gauche à travers le mur.





# Niveau 2 ANTRE HANTÉ

## 3 salles-bonus et 1 pièce DK

- · SALLE-BONUS, Suivez les rails et sautez en iongueur pour atteindre une entrée B visible au-dessus de deux abeilles.
- · SALLE-BONUS. Au dessus de la première entrée B se trouve une deuxième entrée! Ressautez à la dernière seconde pour l'atteindre.
- · SALLE-BONUS. Bien après la sauvegarde, faites un petit saut juste avant les deux abeilles du haut pour aller sur le rail en dessous. L'entrée de la troisième salle-bonus n'est pas loin.
- PIECE DK. Allez sous le porche à gauche juste devant la cible de fin. La pièce DK n'est pas visible, mais elle est là!







# FATALE RAFALE

## 2 salles-bonus et 1 pièce DK

- · SALLE-BONUS. Juste avant le panneau d'interdiction du serpent, faites équipe ou sauter avec Rattly pour atteindre le tonneau B en hauteur.
- · SALLE-BONUS. Après la sauvegarde, lancez un tonneau sur un ennemi pour obtenir un coffre à boulets. Amenez-en un au canon.
- · PIECE DK. Utilisez le vent pour aller à droite à mi-hauteur après la sauvegarde. Chopez la pièce avec Dixie en la dirigeant du haut de la montagne.



# SOLUCE

# MONDE 5

# Niveau 4 PERROQUET PANIQUÉ

. . . . . . . . . . . . . . .

## 2 salles-bonus et 1 pièce DK

- SALLE-BONUS. Sur la route du troisième perroquet bleu, amenez-le à gauche en passant au-dessus de l'abeille pour une ouverture secrète, située juste au dessus de la lettre "O".
- SALLE-BONUS. Après la sauvegarde, descendez jusqu'au hérisson. Prenez Dixie et volez vers la gauche pour vous agripper à un mur de miel au-dessus de deux abeilles.
- PIECE DK. Prenez Dixie dès le départ du niveau et volez à gauche, vers l'amas de bananes. Et hop, une pièce en poche!





# Niveau

# **TOILE DES BOIS**

# 2 salles-bonus et 1 pièce DK

- SALLE-BONUS. Après la sauvegarde, dans la descente après la lettre "N", la montagne forme un escalier. En bas, tissez des toiles à droite tout en dégommant les vautours sur le parcours. Quand vous arrivez à droite, un monstre lance des boulets dont un très lent. Revenez sur vos pas en suivant le boulet, qui ouvre un passage en touchant la montagne! Une flèche de bananes vous indique le retour.
- SALLE-BONUS. Avant le panneau d'interdiction de l'araignée, un monstre lance des boulets dans la direction d'une flèche de bananes. Même processus que pour la salle-bonus précédente.
- PIECE DK. Donnée à la cible de fin...
   Le passage des trois objets de la cible est rapide; anticipez un peu.





# BOSS

# KROW L'INQUIÉTANT

Trois étapes sont nécessaires pour vaincre cet aigle. Evitez les petits aiglons (antômes et sautez sur le visible, qui donne un projectile. Lancez le projectile sur le boss, puis grimpez d'un étage en vous servant de crochets. Même opération en plus rapide. A l'étage au-dessus, il faut grimper sur les cordages en évitant des boulets qui tombent. Un conseil: restez constam-



ment en mouvement pour ne pas vous faire toucher. Ultime opération en haut pour obtenir une pièce Krem.





• 27 pièces DK.



- Farce de Funky: A-B-C.
- · Marécage Marrant: B-C-B,
- · Prix des Primates: B-A-C.



- Kwiz Kwagnant: B-B-A.
- Butin de Babouins: C-B-C.

# CASTEL DE K. ROOL

Niveau 4

# ABYSSES ARCTIQUES

# 2 salles-bonus et 1 pièce DK

- · SALLE-BONUS. Nagez avec Enguarde l'espadon jusqu'au premier tonneau DK. Au-dessus, deux bananes indiquent le mur de gauche à exploser avec la super-attaque de votre monture.
- · SALLE-BONUS. Après la sauvegarde, bien plus loing que la pièce DK, allez jusqu'au ballon de vie rouge à gauche. Au-dessous du ballon, traversez le mur de droite pour trouver un panneau d'interdiction de l'espadon et l'entrée d'une salle B.
- PIECE DK. Après la sauvegarde, montez jusqu'au tonneau DK. Passez les étoiles de mer et, en haut, faites une super-charge à droite avant que le niveau d'eau ne baisse. Sur la plate-forme de droite se trouve la pièce DK, inaccessible autrement.



# Niveau 2 GOUFFRE GLACIAL

# 2 salles-bonus et 1 pièce DK

- SALLE-BONUS. Montez sur la plate-forme au-dessus de la lettre "O". Tombez face à l'abeille de gauche, et passez sous elle pour atteindre le tonneau B.
- SALLE-BONUS. Tombez juste avant la fin pour atterrir sur la plate-forme au-dessous de la cible (ne prenez pas d'élan pour voler avec le vent, sinon vous ne pourrez pas tomber). Faites équipe pour dégommer l'ennemi dans le tonneau ou placez-vous au bout de la plate-forme pour le dégommer. Lancez le tonneau sur l'ennemi "sabré" pour accéder au tonneau B.
- Pièce DK. Après la sauvegarde, montez sur la grande plate-forme au-dessus du deuxième tonneau DK. Planez vers la droite, évitez les trois abeilles et à vous la pièce. Attention: n'allez pas trop hautl



# **BASTION BROYEUR**

# 2 salles-bonus et 1 pièce DK

- SALLE-BONUS. Un ascenseur écraseur digne d'un film d'horreur! Prenez Rambi dès le début à gauche du premier tonneau DK. Plus haut, une flèche de bananes vous indique le mur de gauche à défoncer avec la super-charge du rhino.
- SALLE-BONUS. A gauche de la sauvegarde se cache le perroquet. Volez jusqu'au panneau d'interdiction de Squawks. Un tonneau TNT permet de faire exploser le mur de gauche indiqué par une flèche de bananes.
- · PIECE DK. Volez vite avec le perroquet jusqu'à la lettre "N" et descendez sous elle dans un petit passage secret. Chopez la pièce DK avant que le sol ne vous ait rejoint...





# CONFRONTATION AU FORT

Pas de combat, mais l'apparition de Donkey Kong enchaîné. Une pièce Krem vous est donnée. Revenez-y à l'occasion et faites équipe pour gagner deux pièces bananes et une vie sup' cachées en hauteur.

# SOLUCE

# NIVERU 4 CAVERNE DE CLAPPER

................

# 2 sailes-bonus et 1 pièce DK

- SALLE-BONUS. Au tout début, devant l'entrée du niveau, faîtes équipe pour accéder à un crochet en hauteur qui mêne à une salle B.
- SALLE-BONUS. Avec Enguarde l'espadon, prenez le passage au fond à gauche où if y a une pièce banane au-dessus des trois étoiles de mer. Faites une super charge sur le mur de droite pour une entrée B.
- PIECE DK. A la sortie de la première sallebonus, refaites équipe pour un nouveau crochet en hauteur et la pièce DK.

à droite en dessous, pour accéder au canon.

# MONDE 6



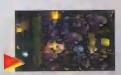


# Niveau 5

# SALON DU MAILLON 2 salles-bonus et 1 pièce DK

- SALLE-BONUS. Montez sur les chaînes jusqu'aux trois crocos lanceurs de boomerangs. Sautez sur le plus haut pour récupérer un boulet, puis sur le deuxième
- SALLE-BONUS. Après la sauvegarde, montez jusqu'aux deux lanceurs de boulets. Accédez à leur antre en sautant à gauche à travers le mur, à leur niveau. Pour les dégommer, faites équipe ou lancez une super attaque. L'entrée B est à leur gauche.
- PIECE DK. Après la sauvegarde, sur les chaînes qui mènent aux deux lanceurs de boulets en hauteur, traversez le mur de droite juste au-dessous de la torche. Une lettre "N" et une pièce DK sont dans la salle secrète.





# Niveau A

# **TOUR TOXIQUE**

# 1 salle-bonus et 1 pièce DK

- SALLE-BONUS. Un niveau très difficile, d'autant plus que Rattly le serpent n'est pas des plus simples à diriger... Après la sauvegarde, vous devenez Squitter l'araignée: montez vite vers la sortie en marquant un arrêt devant l'abeille du mur de droite. Dégommez-la pour aller dans un tonneau B.
- PIECE DK. Dans la première partie, montez en sautant sur les abeilles. Audessus de la lettre A de bananes se trouve une abeille isolée: dégommez-la et laissez-vous tomber dans le trou de la pièce DK. Un tonneau vous réexpédie en hauteur.









#### Bilan: 81%

- 13 pièces Krem.
- 4 niveaux secrets ouverts.
- 33 pièces BK.

# SOLUCE ·····

# MONDE 7

# LE CROCO VOLANT

# Niveau 1 SPRINT DE SCREECH

# <mark>1 salle-bo</mark>nus et 1 pièce DK

• SALLE-BONUS. Vous allez affronter un drôle d'oiseau noir dans une course éperdue pour finir le niveau. Des tonneaux invisibles sont cachés et vous permettent d'aller plus vite. Prospectez... Il faut faire équipe pour atteindre ce boulet placé en hauteur. Le canon se trouve au-dessus à droîte et est assez simple d'accès. En revanche, l'accès à la salle



B est sans aucun doute le plus difficile de tout le jeu. Planez avec Dixie et prenez Diddy pour faire sa roulade au bord, suivi d'un saut au dernier moment pour atteindre l'autre côté...

•••••••

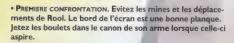


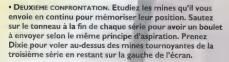
 PIECE DK. Volez jusqu'à la lettre "O" après la sauvegarde pendant la course. Une flèche indique le bas, mais continuez vers le haut à droite pour dénicher la pièce parmi les ronces.



# **DUEL AVEC K. ROOL**

Et voici le moment de récupérer la pièce Krem manquante pour accéder au dernier niveau secret Facéties Animalières. Pour l'obtenir, il faut vaincre Rool lors de trois étapes. Trois coups doivent être portés à chaque fois. Soit neuf en tout.





• TROISIEME CONFRONTATION. Prenez Dixie pour voler audessus des projectiles qui vous glacent et vous ralentissent... Regardez la fumée des pieds de Rool pour le situer quand il est invisible. Envoyez encore trois boulets dans son canon et c'en sera fini de ce renégat!

Vous pouvez maintenant admirer le long générique de fin avec un casting complet du jeu bien que vous ne l'ayez pas encore terminé à 102%. Mario et Yoshi sont sur le podium! Et il semblerait bien que Sonic et Earthworm Jim aient déjà été éliminés, car on voit les chiaussures du premier et le flingue du second au sol... près d'une poubelle. C'est de bonne guerre. Désormais, à tout moment du jeu, appuyez sur L ou III pour connaître votré progression sur le podium. Le but est bien sûr de détrôner Mario de la première place.













# SOLUCE

# **MONDE SPECIAL**

# LES 5 NIVEAUX KREM

.......

Chaque kiosque de Klubba, du monde 2 au monde 6, donne accès à un niveau secret pour peu que vous raquiez 15 pièces Krem à chaque fois. Ces niveaux ne sont pas reliés entre eux. Après avoir fini les cinq niveaux secrets et trouvé la pièce DK de chaque niveau dans une salle B, le dernier niveau du monde spécial (et impitoyable) s'ouvrira: la Kanine du Kroco.



### Niveau 1

# JUNGLE ENSORGELÉE 1 pièce DK

• PIECE DK. Dextérité de rigueur pour sauter sur les pneus et rebondir au-dessus des obstacles... Suivez le chemin jusqu'à la première libellule bleue et descendez pour entrevoir la lettre "O". Planez à gauche avec Dixie pour atteindre un tonneau II caché.



# Niveau 2

# BATAILLE DE LA GLACE NOIRE

# 1 pièce DK

• PIECE/OK: Après la sauvegarde, restez sur la gauche au niveau des crocos bleus. Tombez dans le trou à gauche en longeant le mur de droite – une libellule vous permet de rebondir à droite – et dégommez l'ennemi dans le tonneau pour le jeter sur les deux abeilles. Amenez le coffre jusqu'à un ennemi pour prendre le boulet caché dedans. Au niveau de la lettre "G", tuez les abeilles grâce au boulet/bouclier, et hop! dans le canon!



# Niveau 3

# CHÂTAIGNES ET MARRONS

# 1 pièce DK

 PIECE DK. Atteignez la sortie avec Diddy pour pouvoir grimper dans le tonneau rotatif au-dessus de la cible. Appuyez sur B quand le tonneau est tourné vers la droite: un tonneau invisible mène à la salle B, où se trouve la pièce DK.





#### Bilan: 81%

- 13 pièces Krem.4 niveaux secrets
- 4 niveaux secre ouverts.
  33 pièces DK.



- Prisa Surprise: C-B-B.
- · Carton du Gibbon: C-A-A.



# **FOURNAISE FURIEUSE**

## 1 pièce DK

· PIECE DK. Il faut arriver à deux avant la sortie pour lancer son partenaire dans un tonneau visible placé en hauteur. Suivez les bananes pour aller jusqu'au tonneau B.



# **FACÉTIES ANIMALIÈRES**

## 1 pièce DK

• PIECE DK. Après la sauvegarde, ne prenez pas le tonneau éjecteur qui envoie l'araignée dans la suite du niveau. Tissez une toile au-dessus du tonneau et allez à droite - une banane est visible - pour accéder à la salle B.



# **UNE VRAIE MÉNAGERIE!**

Le dernier niveau du jeu est l'occasion rêvée de faire un tour avec chacun des animaux déjà rencontrés. Vous débutez avec Rambi le rhino en rebondissant sur les abeilles - une supercharge dès le début du niveau vous mène à la fin en un clin d'œil –, puis Enguarde l'espadon vous entraîne au fond de l'eau, avant que Squitter l'araignée ne prenne le relais. C'est ensuite le

tour de Squawks le perroquet pour l'étape la plus difficile du niveau, car le vent est changeant et les chemins pleins de ronces... Allez doucement et inversez les directions du paddle pour résister au vent. La fin s'atteint avec Rattly le serpent, qui use un peu de ses méga-sauts.

••••••





#### Bilan: 97%

C'en est fini des pièces Krem, pulsque veus avez trouvé les 75 salles B du leu et ouvert les 5 niveaux secrets. Vous avez maintenant 39 pièces DK à votre actif. A vous l'ultime combat de la Kanine du Kroce. la dernière pièce DK... et les 102%!

# SOLUCE

# MONDE SPÉCIAL

BOSS

# **ULTIME COMBAT! KANINE DU KROCO**

Le principe est assez similaire à celui utilisé dans l'antre volant de Rool. Evitez ses attaques et sautez sur le tonneau pour obtenir le boulet. Faites-le-lui aspirer au bon moment. Un seul coup suffit. Dixie est parfaite pour la fin de la série.



Conseil

- Kwtz de K. Rool: B-C-B.
- Challenge du Château: A-C-B.
- Tréser du Grand Singe: B-A-B.









102%? Vous avez tout trouvé! Si le dernier niveau ne s'ouvre pas, vérifiez que vous avez bien touché la cible de fin de chacun des niveaux secrets, auquel cas une tête de Diddy apparaît sur la carte à la place d'un petit croco. J'espère que vous vous êtes éclaté avec Diddy's Quest autant que moi pour faire cette soluce!

Elvira





# PLANETE M

Du 7 au 11 février dernier s'est tenu le premier grand salon français consacré aux mangas et à la japanimation, Planète Manga. Vous y étiez nombreux, nous aussi! Compte rendu de cina iours de folie.

## GRAND ABSENT Malgré les rumeurs qui ont abondamment circulé, et ont même été reprises au micro sur

TORIYAMA LE

le podium, Akira Toriyama n'est

pas venu lors du salon... C'est

e salon grand public dédié aux mangas, première manifestation du genre en France, II été bien entendu l'occasion pour nous de rencontrer nos fidèles

bizarre, on n'était pas le 1er avril, pourtant! lecteurs, notamment les amateurs de mangas. Vous avez pu y croiser Spy sifflant une bière, Gia grandeur nature... Certains d'entre vous sont même montés sur le podium pour entonner de vive voix le générique de "Cobra" ou répondre à un quizz. Le programme des films diffusés dans la salle de projection était bien fourni (même si l'information a eu du mai à circuler, le programme n'ayant été distribué que tardivement). On a notamment pu assister à une séance, en avant-première, de "Ghost in the Shell" (en version anglaise). A l'occasion de la sortie de "Crying Freeman" dans les salles obs-

intéressant. On retiendra surtout "Cobra 8", "Blackjack 2", "Lodoss 6" et "Ranma 3". Certaines boutiques de japanimation avaient également leur stand, et proposaient pas mal de mangas et autres goodies sympathiques... J'ai moi-même flashé sur un jeu de cartes de La Guerre de Lodoss!

Relativement bien organisé, le salon pouvait s'enorqueillir d'un service de sécurité particulièrement efficace: on ne s'est rien fait piqué, une première! Mais c'est durant le week-end que vous avez été le plus nombreux: les allées et les stands étaient bondés. Ça nous a fait plaisir de constater que, malgré les problèmes de report de date, tous les fans de manga étaient là, les amateurs de fanzines, et même les plus jeunes, qui y ont accompagné leurs parents! On espère que vous serez encore plus nombreux l'année prochaine.



# KITAZUME, UN JEUNE TALENTUEUX

Sur le stand de Kaze Animation, on pouvait rencontrer Kitazume, un jeune artiste qui a réalisé le character design de "Moldyver" et participé à la réalisation des O.A.V. de "Bastard".

Consoles+: Pouvez-vous vous présenter pour le public français? KHIRZUME: Je suis "character designer", et j'ai notamment travaillé sur "Bas-

tard" et "Moldyver". CONSOLES+: Quel est votre mangaka préféré? Kitwzumi: Osamu Tezuka [NDLR, l'auteur de "Blackjack", "Astro Boy", "Le Roi Léo"...]. Consoles+: Pensez-vous qu'on assiste aujourd'hui, avec l'apparition des consoles 32 bits, à un rapprochement entre les dessins animés japonais et les jeux vidéo?

KITAZUME: Oui, car la façon de travailler est assez semblable pour les dessins animés et les intros de jeux, et que de nombreux personnages sont présents sur les deux supports à la fois.

CONSOLES+: Merci, et bonne continuation.



Kitazume a signé plein de dédicaces à ses fans... Sympa, non?



Le Panda entouré de deux manguettes! Vivement l'année prochaine...

# ANGA

# **CONSOLES+ DE CONCOURS**

À l'occasion de Planète Manga, Consoles+ vous a gâté en organisant un super-concours

chaque jour! Vous avez ainsi pu faire la démonstration de vos talents à Fatal Fury Real Bout, NBA in the Zone, Zero Divide, etc. Les meilleurs ont recu en lot des tas de mangas Glénat, de jeux, ainsi que des pads Playstation et Saturn ICE! La finale était d'ailleurs retransmise sur le mur d'images.



Marc lors du tirage au sort des participants. Il fallait avoir de la voix!



La charmante Ness et le Panda ont commenté les finales... Un duo da choc!



Mais qui est cette bande de fous? Des finalistes ou des testeurs de Consoles+?

# **VIVE LES FANZINES**

Eh oui, les fanzines spécialisés étaient présents sur le salon. Ces magazines amateurs constituent une source d'information de choix pour ceux qui

s'intéressent de près à

l'actualité mangas. Les titres n'étaient pas nombreux, mais il fallait qu'il y en ait!



Ywl, w rédact chef d'"Animeland" dans toute sa splendeur.

"Chibi", un fanzine sympathique qui nous vient de province.



"Otaku Newave", un nouveau venu dans l'univers des 'zines...



# LES ÉDITEURS À LA FÊTE!

Si la plupart des éditeurs étaient là, on a tout de même regretté l'absence de Tonkam, PFC et Glénat. Tout s'est bien passé, exception faite d'une petite bataille de Bombag et d'Air Soft Gun avec Espace Vidéo et Samouraïl



Samouraï occupait comme i se doit une place de choix sur le salon, mais la charmante Marie, qui tenait le stand, a refusé de se faire photographier... Ah, ces filles!

Espace et AK Vidéo faisaient stand commun pour proposer des rangées entières de

> Sur le stand de Kaze Animation, Pierre Giner servait de traducteur.





Lié et Franck, le sourire aux lèvres, présentaient "Kamui No Ken" sur le stand de Katsumi!



# KIMAGURE ORANGE ROAD

Les nostalgiques se souviendront de la série diffusée iadis sur la défunte cinquième chaîne sous le nom de "Max et Compagnie". Kaze nous livre aujourd'hui les deux premiers O.A.V. de cette célèbre série.



our ceux qui ignoreraient tout des péripéties de Kvosuke (le fameux Max en version française), en voici un bref apercu. Ce jeune adolescent, fort sympathique, possède deux pouvoirs magiques, la télékinésie et la téléportation. Mais, plus important encore, il souffre d'un défaut endémique: il est indécis. Il hésite inlassablement entre deux jeunes filles, Hikaru et Madoka, qui sont toutes deux des amies d'enfance. Hikaru, très extravertie, a déjà déclaré sa flamme à Kyosuke, mais leur relation reste platonique. Madoka est autrement plus réservée. Dotée d'un immense charisme, elle est à la fois gentille et très froide. Ainsi, se constitue une sorte de triangle amoureux. Pour corser le tout, de nombreux personnages

secondaires gravitent autour du trio, et viennent chambouler leurs rapports, déjà complexes. Le premier O.A.V., assez délirant, raconte comment Kyosuke, à cause d'une corde magique qui échange les esprits des deux corps qui en tiennent les extrémités, se retrouve par accident

dans le corps d'un poisson. La panique! Il faut absolument se tirer de là... Mais. manque de chance, le voilà bientôt dans un coros de chat. Enfin. cela a quelque avantage, puisqu'il se fait

câliner par Madoka! Dans le deuxième O.A.V., Akane, sa cousine, vient lui rendre visite. Elle possède le pouvoir de créer des illusions, et en profite pour semer la confusion dans la petite vie de Kyosuke et perturber l'équilibre, déià instable, entre Madoka, Kvosuke et Hikaru,



es graphismes ne sont pas très fouillés, mais très mignons.

Kyosuke dans une position très enviable, la tête posée sur la poitrine de Madoka.





Kyosuke ne se sert quasiment jamais de ses pouvoirs. Uniquement en cas

d'urgence.

Akane est très attirée par Madoka.

# UNE SÉRIE CULTE

"Kimagure Orange Road" fait partie de ces séries qui ont fait nombre de nostalgiques. Il est donc difficile de prendre suffisamment de recul pour la luger: on est instantanément conquis... même si c'est un peu gnangnan! Le doublage est sympa et les voix des personnages principaux n'ont pas été changées.

















# **K7 INT-18 ANS**

# CADEAUX isachet de MERO Collection

et le catalogue da louis nos produits Pour la 1 commande





#### **ART BOOK DBZ COLLECTOR**

VOL 1. COMPLÉTE ELUSTRATIONS 1801 VOL5:TV ANIMATION PART 2 VOL 7: ORAGON BALL VOL 4 - WORLD GUIDE ANNE COMICS DBZ de 1 à 15 69 1 Avoi MANGAS DBZ H&B de 1 à 42 39 1 Avoi



## **EROTIQUES INT-18 ANS** MANGAS ART BOOKS

#### ANIMÉ COMICS



#### **MANGAS JAPONNAIS** Nombreuses références

1270 9GE ROAD 18 vo eman 1 à 9

**MANGAS FRANCAIS** 



**ART-BOOKS** 

EVENDEURS ......CONTACTEZ NOTRE SERVICE PROFESSIONNEL VIDEO SERVICE DISTRIBUTION

B.P.14 47301 VILLENEUVE SUR LOT CEDEX - TEL/FAX 53 70 17 20 Catalogue K7 ; gadjets ; cartes Magics ; Goodies ; Tradings ; Mangas ; Art Books.

> Movies Card's Diffusion - B.P. 118 - 47303 Villeneuve Cedex - Tél/Fax 53 40 21 93 Revendeurs: Tél/Fax 53 70 17 20

Bon de Commande à retourner à : MC Diffusion - B.P. 118 - 47303 Villeneuve Cedex Mode de Paiement : (C 11-03) DESIGNATION PRIX □ Par Chèque □ Mandat Nom: ..... Prénom :.... Date de naissance : Adresse:.... Port (gratuit à partir de 400 frs) 30 f Signature: TOTAL A PAYER :

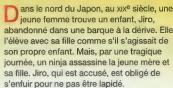
**REJOINS NOUS** Code Média : 🗓

# KAMUI NO KEN

Le dessin animé le plus long de l'histoire de l'animation japonaise

(deux heures!) sort chez Katsumi Vidéo en version française. C'est une fantastique histoire de ninjas! Découvrez le destin de Jiro et suivez son parcours initiatique.





Il est recueilli par un prêtre du nom de Tenkaï, qui l'aide à retrouver le ninja meurtrier. Ses hommes se chargent de l'exterminer, laissant au jeune Jiro le soin de l'achever d'un coup de dague dans le ventre! Le jeune garçon s'installe définitivement chez le prêtre, où il suit un long entraînement afin de devenir lui-même un ninja. Les années passent. Jiro est devenu un homme. Un jour, Tenkaï lui confie une mission: se rendre dans un village pour obtenir des renseignements sur une femme...

Mais Jiro comprend bientôt que Tenkaï n'est pas celui qu'il croit. Il travaille avec le gouvernement pour écraser les révoltes et soutenir le règne des Shoguns. Jiro découvre que Tenkaï l'a manipulé depuis le début. Ainsi, le ninja qu'il a achevé n'était pas le meurtrier de sa mère adoptive, mais son vrai père! Tenkaï n'a qu'un but: découvrir le secret du défunt père de Jiro. Or, la femme sur laquelle Jiro doit enquêter n'est autre que sa mère naturelle. Celle-ci lui raconte sa véritable histoire. Il apprend ainsi que son épée, "la dague de Kamui", du nom d'une montagne proche du village, lui a été léquée par son père.

Malheureusement, sa mère est à son tour assassinée par un ninja, et Jiro doit fuir de nouveau. Il se rend sur la tombe de son



père, où il découvre une carte et des manuscrits en anglais. Sur sa route, il rencontre un vieil ermite accompagné d'une jeune fille, qui lui apprend qu'il doit se rendre en Amérique, et s'introduire sur un bateau en partance. Mais les ninjas de Tenkaï suivent sa trace et liquident le vieillard. Quant à la jeune fille, elle se suicide devant Tenkaï pour ne pas trahir Jiro! La quête de notre jeune ninja est encore longue, il n'est pas au bout de ses surprises ni de ses peines. Son expérience a fait de lui un sage. Jiro ne veut pas s'impliquer dans la bataille avec les rebelles pour renverser l'empereur des Shoguns. Son combat, incompatible avec tout objectif politique, est personnel et ne souffre aucune compromission... C'est un loup solitaire! Ce dessin animé, bien réalisé, est vraiment passionnant. Le doublage est de bonne facture et la musique, assez traditionnelle, colle bien à

l'ambiance. Seul le "character design", un

peu rétro, ne plaira pas forcément à tous.







Les trois ninjas maléfiques

sont de redoutables

adversaires.



299 F + 0 349 F + 0 349 F + 0 + 0'

349 F

349 F

349 F

349 F + 0' 349 F + 0' 349 F + 0' 349 F + 0' 349 F + 0'

0'

**REVEND CASH (CONTRE UN CHEQUE)** 

GARANTIE DE FAIEMLN DELAI MAXIMUM : U E SEMAINE

COURSE LE CORROLLES D DECAMOR

PLAYSTATION FOR US + 1 jou

PLAYSTATION Euro +(CD demo

MEGADRIVE + 1 Agd 1 Jeu

MEGA CD + 1 led

A DES PRIS DELLIBE HA

1790 F + 0'

1590 F + 0'

399 1 + 0'

299 F + 0'

399 F + 0'

PLAYSTATION

NHL FACE OFF

STREET ALPHA

RETURN FIRE ADIDAS POWER SOC

NEL GAME DAY

CHRONICLE OF THE SWORD

ALONE IN THE DARK NBA IN THE ZONE

MYST

DOOM

DESCENT

THE D

GEX

MICKEYMANIA

ZERO DIVIDE





# BLACKJACK

# LE JEU DE LA PROCESSION FUNÉRAIRE

Blackjack, le célèbre docteur sans diplôme, est de retour pour de nouvelles aventures! Le scénario de Tezuka est toujours aussi excellent. Un rendez-vous à ne pas manquer.

e professeur Blackiack s'arrête quelques instants dans un parc: des jeunes filles font du patin à glace. Mais Lié, l'une d'entre elles, tombe et se blesse à la tête. Blackjack intervient immédiatement: il lui fait quelques points de suture et lui explique que, dans un an, il n'y aura plus aucune trace. Six mois plus tard, Blackjack repasse dans le même coin... et Lié est à nouveau là! Elle lui dit que cela fait six mois qu'elle l'attend ici. Elle veut qu'il opère une de ses amies. Yumiko, qui est dans le coma. Blackjack va voir le directeur de la clinique. C'est un jeune chirurgien sans talent, et il n'apprécie quère la venue de Blackjack... Etrangement, une sombre histoire de drogue plane sur toute cette histoire. Mais je ne vous en dis pas davantage. Sachez simplement que ce deuxième volume est aussi bon que le premier... c'està-dire excellent! Le scénario est très bien ficelé, mais les graphismes, assez atypiques, ne feront certainement pas l'unanimité. Quant au sous-titrage, il est parfaite-

ment lisible. Un dessin animé génial, et édité en

français chez A.K. Vidéo

Le directeur de l'hôpital n'accueille Blackjack qu'à contrecœur.

Chez le même éditeur, la huitième cassette de "Cobra" vient de sortir. Cobra est toujours aussi

truculent... Un vieux classique à ne pas man-



Voici la jaquette de ce deuxième O.A.V



soigné après une chute sur la glace.



# METAL HUNTER D

Samouraï vient d'éditer un manga cyberpunk. Un peu dans l'esprit d'"A.D. Police", "Metal Hunter D" va vous plonger dans un monde où vous ne sortez plus qu'avec une armure de combat, et où les gadgets cybernétiques sont rois!



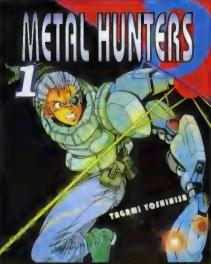
ain Kuga est un motard. Mais lors d'une course, le malheureux a un grave accident, et perd un bras et un œil... que les chiruraiens se hâtent de remplacer par du matériel cybernétique. Néanmoins, la carrière de Dain est définitivement foutue, et le pauvre ne sait plus quoi faire de ses deux mains dépareillées. Or, en ces années sombres et futuristes, le Japon connaît une hausse inquiétante de la criminalité: les gangs sont surarmés et, alors que de nombreux cambriolages sont effectués avec des armures de combat, la police n'est pas équipée en conséquence pour assurer le maintien de l'ordre... les pauvres gars n'ont que des revolvers! Kuga est contacté par le secteur D. organisme paramilitaire financé par la Daino, une puissante corporation. Peu après, une rixe éclate dans son quartier, et il retrouve son amie morte. Plus rien ne le retient et il accepte de bosser pour le secteur

D. La Daino lui fait greffer un nou-

La couverture du premier volume.

veau bras équipé d'un laser. Mais, dès le début de son contrat, son équipe se fait presque entièrement décimer lors d'une mission de sauvetage foireuse! La Daino fait appel à de nouvelles recrues et les envoient tous délivrer un certain Bolkov. L'affaire se révélera très louche... Le scénario est assez sympa, et l'impression plutôt bonne. En revanche, le style du dessin n'est pas fantastique, les personnages et les décors n'étant pas des plus réussis, "Metal Hunter D" est un manga sympa, mais sans plus.

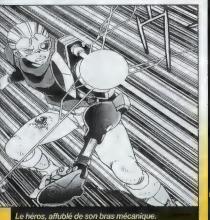




Les membres de l'équipe sont contraints d'abandonner i un des leurs,



... mais il arrivera à s'en sortir quand

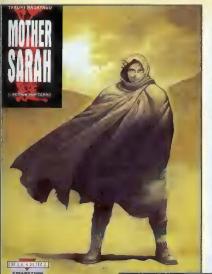


Le découpage n'est pas très clair, mais le dessin est



# **MOTHER SARAH**

Pour leur première intrusion dans le monde du manga, les éditions Delcourt proposent un bel album dont le scénario est signé Katsuhiro Otomo. Le premier volume laisse présager une grande série!



la suite d'une guerre nucléaire, la Terre est Aravagée et les hommes se sont réfugiés sur des satellites gravitant autour de la planète Bleue. Un projet est élaboré pour modifier l'orbite de la Terre, de façon à la rendre à nouveau habitable. Mais ce projet fait l'objet d'une vive controverse, puisque nombreux sont ceux qui estiment qu'il ne faut pas faire subir de nouveaux "outrages" à la Terre. Une querre civile éclate à la suite du lancement de la bombe. Les humains sont obligés de retourner vivre sur Terre trois ans après l'explosion, alors qu'il aurait fallu en attendre cinq! Dans la cohue de l'exil, une femme, Sarah, est séparée de ses enfants. Elle erre à travers les étendues désertiques, de ville en ville, accompagnée d'un "commerçant". En chemin, elle rencontre une jeune fille du nom de Lucia, qui connaît une réserve d'eau. Lucia est amie avec Toki. un jeune sergent de l'armée qui rêve de faire carrière... mais qui est incapable de tuer un homme!

L'album, de belle facture, est cartonnée et l'impression est irréprochable. Un manga très intéressant, avec un dessin au style plutôt dépouillé mais très attachant.



Le désert a dévoré la quasi-totalité de la Terre

La couverture de "Mother Sarah",

# LA TERRE!

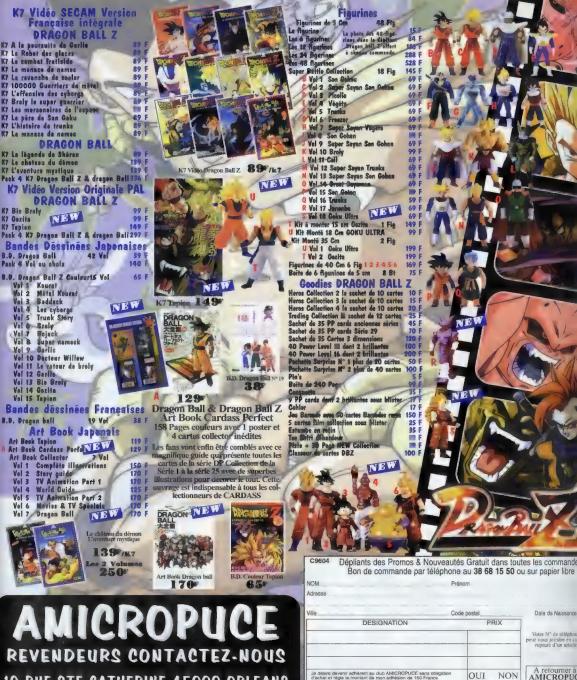
Le propos de ce manga est au départ assez écolo, puis l'histoire évolue vers une réflexion sur la violence...

L'héroïne va de ville en ville, et fait ce qu'elle peut pour subsister dans ce monde détruit. Elle essaye de faire comprendre à Toki l'ineptie de se battre alors que tout est déjà perdu... Pourraon reconstruire?



Certaines scènes sont assez violentes. Normal, on est en pleine guerre civile.





19 RUE STE CATHERINE 45000 ORLEANS

Tái 38.68.15.50 82 Rue du commerce 37000 tours Tái 47.20.56.81

Mode de palement □Chèque bancaire □Contre-remboursement + 45 F □ Chronopost 70 F □ Carlo bancaire (16 Numéros) Chèques et cartes débités le jour de la livraison Carle N°.

TOTAL A PAYER

30 F+

45000 ORLEAN

Port 30 F • 5 F per cassette supplémentaire Envoie hors France Métropolitaine ajouter 30 Francs



# IKKYU

Glénat innove avec un manga assez atypique qui vous invite à suivre l'itinéraire d'un moine bouddhiste.





kkyu est l'enfant illégitime d'un seigneur, l'empereur Gokomatsu. Sa mère le place dans un temple pour le protéger des complots. Elle veut qu'il devienne un bonze estimé, et se promet de revenir le chercher plus tard. Ikkyu a six ans et apprend la dure vie des moines: le lever aux aurores, les corvées quotidiennes... Mais le garçon, très malin, s'en sort mieux que les autres jeunes bonzes. On lui inculque l'enseignement de Bouddha. Mais Ikkyu ne reconnaît pas dans la vie quotidienne du temple la philosophie bouddhiste. Il ne peut approuver la discipline et le culte pratiqués dans les monastères, et, même s'il est estimé pour sa poésie, il est donc jugé subversif. Ikkvu est davantage préoccupé par des questions d'ordre existentiel.

Un jour, il voit un moine itinérant porter secours à des miséreux. Il décide de devenir son disciple, alors que son temple considère les sages itinérants comme impurs et indignes. Après plus d'un an passé au service de ce maître, celui-ci vient à mourir. Avant de rendre l'âme, le vieux moine tente d'expliquer une dernière fois à Ikkyu la voie vers la sagesse. Ikkyu n'est pas sur la bonne route. "Pourquoi penses-tu à l'impureté quand tu

penses à la pureté? Pourquoi penses-tu à ce qui est juste par rapport à ce qui ne l'est pas?" Ce manga est excellent, mais assez compliqué et

métaphysique. Je le recommande à tous ceux qui s'intéressent à la culture asiatique.



Ikkyu essaye de faire - vide dans son esprit pour se purifier in trouver des réponses aux doutes qui



La vie au temple n'est pas des plus faciles



Même dans une eau morte, un lotus peut pousser...

Rivi



Ikkyu, rebaptisé Shuken après son admission au temple, se fait remarquer pour son sens de la répartie.





		auca12		
	Bandes des	ssinees		
	Akira	13 Vol	96 F	
	Appleseed	4 Val	76 F	
	Coulon foremen	2 Vel	46 F	
	Crying freemen Cyber Wespen Z	2 Vol	75 F	
	Cyper wespen Z			
	Doctour stump	4 Vol		
	Deminien	A 6	11 F	
	Dragon ball	19 Vel /	38 F	
644	Fly (Dragon quest)	2 Vol	25 F	
	Gen	2 Val	28 E	
-11	Gunum	5 Vel	40 F	
	Ikkyu		40 F	
	Lac alamontalistas	2 Vol	76 F	
16.80	Mother Sarah par I'a Nicky Larson (City Hun	stant d'ANI	PAGE F	
Ctal	Minist Langua (City March	tool 2 Wal	25 6	
150	MICHA PRIZES COLA CIMIL	3 Val	25 F	
æ	Nomed			9
	Orion			
œ	Perco Rosso	4 Vol	56 F	
а.	Perco Rosse Art bee		169 F	
	Reams 1/2	8 Vol	7 58 F	
	Red Hawk		45 F	
	RG Vada	2 Vol	45 F	Š
IEW	Rist	-	70 E	B
EW	Saliermoen	6 Vol	98.F	Ē
	Street fighter II	4 Vol	46 1	3
EW	Takeru		75 F	ŝ
	Vaelber Sage		85 1	9
	Vidéo girl aï	10 Vel	30 1	ŝ
	The state of the s			
C	ombacts disqu	es origin	uank	
lh M	egsmisama angaku	2 Vel	285	į
	n Zenki Z USI		233	į
1811	ojo senshi sattermoen	SS 2 Val	149	
u b b	egum Crisis	2 Vo	240	4
u b b hoj	jo senshi satiermoen Jegum Crisis ku Yesai Manress 2 ku Yesai Matress Cor	2 Vol	149 240 235 585	4141
hoji hoji	io senshi satlermoen Jegum Grisis ku Yesai Macress 2 ku Yesai Macress Ges Hunter	2 Volume	240	STATE STATE
hoji hoji ty	og senski satiermoen Jegum Grisis ku Yessi Macress 2 ku Yessi Macress Ger Hunter Hunter 2	2 Volume 1 V	240	HAND STREET, S
ho by	plo sensili satermoen jegum Crisis ku Yesai Macress 2 ku Yesai Macress Cos Hunter Hunter 2 Hunter 3	2 Vol 2 Vol 2 Vol 2 Vol 2 Vol	240	THE PERSON NAMED IN COLUMN 2 I
200	ogum Crisis cu Yessi Manress 2 cu Yessi Manress Con funter funter 2 funter 3 funter 91	2 Volume 1 V	240	日本日の日本日の日 日の日 日の日の日の日の日の日の日の日の日の日の日の日の日の
100	to sensificationmoon fegum Crists tu Yosai Macross 2 tu Yosai Macross Cor Hunter Hunter 2 Hunter 3 Hunter 91 Hunter 91 Hunter Dramatio Mas	2 Voluments 2 Volu	240	CONTRACTOR OF THE PROPERTY AND ADDRESS OF THE PARTY AND ADDRESS OF THE
hoji hoji ty ity	ogum Crists tu Yessi Macress 2 tu Yessi Macress 2 tu Yessi Macress Cos Hunter Hunter 3 tunter 3 tunter 91 Hunter Bramatin Mas i Shoje Vidëe Girl Ai 2 Saënteak	2 Volume 12 Volu	240	日本日本日本日本日本日本日本日本日本日本日本日本日本日本日本日本日本日本日本
hoji hoji ty ty ity one NA	ogam Crists ku Yosai Macross 2 ku Yosai Macross Cor Hunter Hunter 3 kunter 91 Hunter 92 Lunter 92 Lunter 93 Lunter 94 Lunter 94 Lunter 94 Lunter 96 Lunter 9	SS 2 Vol 2 Vol 2 Vol 2 Vol 2 Vol OST S Vol	240	
hoji hoji ty ity one NA ush	ogem Crists ku Yessi Macress 2 ku Yessi Macress Cor Hunter Hunter 3 Hunter 91 Hunter 91 Lunter 9	2 Yol 2 Yol 2 Yol 2 Yol 2 Yol 2 Yol 3 Yol 3 Yol	240	日本日本日の日の日の日の日の日の日の日の日の日の日の日
hoji hoji ty ity ity one NA ush oku	ogem Gristess 2 caym Gristess 2 ca Vessi Macross Costunter flunter flunter 3 tunter 9 tunter 9 tunter Oramatic Mac 3 Sounteack 6 No Un No Media V Serie Original O Ne Men Ins mavie	SS 2 Vol 2 Vol 2 Vol 2 Vol 2 Vol 3 Vol 3 Vol	240	1日に見る日に日で日に日に見る者の名の日で日で月で月で日で日で
hoji hoji ty ity ity one NA ush oku	ogen Crists cay Marcess 2 ku Yesei Marcess Cer Hunter Hunter 2 Hunter 3 Hunter Dramatip Mas i Shoje Video Girl Ai 2 Sountrack igi No Umi No Madla V Série Original po Ne Ken The mavie ku Hjnjsraj Gathan	2 Volume 1 V	240	現代の日本日に出て日に見り用いませる。日、日、月、月、日、日、日、日、日
hoji hoji ty ty ity ene NA ush oku ags	ojo senasti saitermoen Gegum Crisii ku Yesas Macress 2 ku Yesas Macress Ger Hunfer Macress Ger Hunfer 3 kunfer 9 Hunfer Dramatio Macress Shojo Video Girl M 2 Sountrack Girl No Um No Medin V Serio Orialma V Serio Orialma ku Ningiatal datchamm ho Taci No Mugatese	2 Voluments of the control of the co	240	「日で何で見て出てり」日の意となるようしてよっし、してしてしてし
hoji hoji ty ty ty one NA ush oku aga aga aga	ogs den et salermoen egym Crisis va Versa Macress 2 av Versa Macress Confunter 2 Hunder 3 av Versa Ver	2 Voluments of the control of the co	240	1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1
hoji hoji hoji ty ity one NA ush legs age age	no sensell saltermoen oggen Crisis ky vess Macress Set ky vess Macress Set kunter Stunter 3 tunter 3 tunter 9 tunter 9 tunter 8 Sept of the Set	2 Voluments of the second seco	240	(是不成了是什么可以是一种不会不是不是不是,是一是不是不是不是一里,是一里
hoiii hoii hoii hoiii hoiii hoiii hoiii hoiii hoiii hoiii hoiii hoiii hoiii ho	opo denealt sainermoon oggin Cirilia (u Yeara Macress 2 gu Yeara Macress Con Hunder 2 Hunder 3 tunier 9 Hunder 3 Shoje Video Girl Macres Shoje Video Girl Macres Yeara (a) No Umi No Hadde V Serie Original po Ne Kon The movie (a) No Umi No Hunder Me Lanier No Hunder Me Can Hunder Me	SS 2 Volume 1 Volume	240	"是不得了是不是不是一直,是不会不是不是不是,是一直不是不是不是,是不是不是,是
hoji hoji ity ity one NA ush ush ush ush ush ush ush ush ush ush	og senell sailermoen Gegum Crisis Ku Yosas Macress Sai Yasas Macress Sai Kunier Saines Sai Kunier Saines Sai Kunier Saines Saine	SS 2 Volume 1 Volume	240	1日の日の日の日の日の日の日の日の日の日の日の日の日の日の日の日の日の日の日の
hoii hoii hoii hoii hoii hoii hoii hoii	opo senell saitermoon og op en cream Creis to Vorar Macross Cor Hunter 2 Hunter 3 tunter 9 Hunter 3 tunter 9 Varie Original Mac Shoje Video Girl Al Hunter 2 Shoje Video Girl Al Varie Original to Ne Ken The mevic La No Um No Hedhe V Serle Original to Ne Ken The mevic La No Um No Hedhe V Serle Original to Ne Ken The mevic La Noingal Garbanne Kaitestu Prilabre Guero Orange Read in Doji Zenki OST sa Josephi C Roje Arth O O I koku Musie, Bles Ostophi La Roje Prilabre 2 Kaitestu Prilabre	SS 2 Volume 1 Volume	240	· 是《是《是《是《是《是《是《是《是《是《是《是《是《是《是《是《是《是《是《
ishin in the state of the state	ogs den et statemoen en gegen Cristi ku Yosa Macress 2 ur Yosa Macress Corfunter and the statemont of the st	SS 2 Volume 1 Volume	240	
ishin to have a second and the secon	ogs sensell sailermoen cogni Crisis (au Years Macress 2 gu Years Macress Cor Hunter 2 Hunter 3 gunter 91 Hunter 3 gunter 92 Hunter 3 Shoje Video Girl Al Agrico Video Girl Al Girl Al Agrico Propins (a) No Umi No Madha V Seria Oriainal 10 No Ken The mevie Warls (a) No Umi No Madha V Seria Oriainal 10 No Ken The mevie Warls (a) No Umi No Madha V Seria Oriainal 10 No Ken The mevie Warls (a) No Umi No Madha (a) No Ling (a) No L	SS 2 Volumes  2 Volumes  SS 2 Volumes  2 Volumes  2 Volumes  SS 2 Volumes  SS 2 Volumes  SS 2 Volumes  SS 2 Volumes	240	"我不是不是不是不是不是不是不是不是不是不是不是不是不是不是不是不是不是不是不是
hoji hoji ty hoji ty	ogs den et statemoen egym Cristi ku Vosa Macresz 2 ur Vosa Macresz Cor Hunter 2 under 2 under 2 under 2 under 2 under 9 kunter 10 kunter 1	2 Vol 2 Vol 2 Vol 2 Vol 2 Vol 2 Vol 3 Vol 5 Vol 1 Vol 2 Vol 5 Vol 1 Vol 2 Vol 5 Vol 1 Vol 2 Vol 3 Vol	240	- 現す者の見り見り目の目の見の名のように、よった。よった。日の日の日の日の日の日の日の日の日の日の日の日の日の日の日の日の日の日の日の
hoi ity try try try try try try try try try t	ogs sensell sailermose og også Crisis (de verse) 2 cause (de verse) 2	2 Vol. aplet 2 Vol. 2 Vol. 2 Vol. 3 Vol. 3 Vol. 3 Vol. 3 Vol. 3 Vol. 3 Vol. 4 2 Vol. 5 Vol. 5 Vol. 5 Vol. 6 2 Vol. 6 1 2 Vol. 6 1 2 Vol. 6 1 2 Vol. 6 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	240	"我不敢不敢不知不可以我不敢不敢不去不去不去,我一点,我一点,我一点,我不是一起,我一点,上一点,他一点,我
lash hoji hoji hoji hoji hoji hoji hoji hoj	op senell sailermose og up Crisis ku Vesa Macress 2 ur Vesa Macress Cor Hunter 2 ur Vesa Macress Cor Hunter 2 ur Vesa Macress Cor Hunter 2 ur Vesa Macres Cor Vesa Vesa Vesa Vesa Vesa Vesa Vesa Vesa	33 2 Vol aplat Vol 2 Vol 3 Vol	240 235 585 270 270 255 249 359 235 240 270 260 240 229 229 240 240 240 240 240 240 240 240 240 240	· 是不是不是不是不是一是一是一是一是一是一人,是一人是一人是一人是一是一是一人,一个是一个一人,
hoji hoji hoji hoji hoji hoji hoji hoji	Vidéo girl ar  rmpacts disqui garhisama engaku m Senki 2 031 jo senah sailermoon eagun Crisis ku Yeasi Maccess 2 ku Yeasi Maccess Car Hunter Hunter Hunter 2 Hunter 3 Hunter 3 Hunter 3 Hunter 3 Hunter 4 Hunter 3 Hunter 3 Hunter 5 Hunter 3 Hunter 6 Hunter 3 Hunter 7 Hunter 1	33 2 Vol   aplat Vol   2 Vol   2 Vol   6 Vol   6 Vol   6 Vol   7 Vol	240 235 585 270 270 255 249 359 235 240 270 260 240 229 229 240 240 240 240 240 240 240 240 240 240	· 是不是不是不是不是一种,是不是不是不是不是一点,是不是不是一点,是不是不是不是不是不是,是不是一个,
	ptodu	33 2 Volumer 2 Vol 3 Vol	240 235 585 270 270 255 249 359 235 240 270 260 240 229 229 240 240 240 240 240 240 240 240 240 240	一日に成る日に知って、日の日の日の日の日の日の日の日の日の日の日の日の日の日の日の日の日の日の日の
	ptodu	33 2 Vol aplat Vol 2 Vol OST S Vol OST S Vol S Vol S Vol S Vol OST S Vol	240 235 270 255 249 249 249 249 225 240 240 240 240 240 240 240 240 240 240	· 是一个是一个是一个是一个是一个是一个是一个是一个是一个是一个是一个是一个是一个是
Cobr	a single produ	33 2 Volumes 2 Vol 2 Vol 3 Vol 3 Vol 3 Vol 3 Vol 3 Vol 3 Vol 4 2 Vol 5 Volumes 2 Vol 1-J1 1 S	240 235 270 275 275 249 359 249 270 269 240 199 240 199 225 240 240 240 240 240 240 240	
Cobr	ptodu	SS 2 Volume 1 Volume	240 235 270 255 249 249 249 249 225 240 240 240 240 240 240 240 240 240 240	
Cobr	a single produ o Girl Av	its	240 235 270 275 275 249 359 249 270 269 240 199 240 199 225 240 240 240 240 240 240 240	
Cobs DZ Vide	a single produ	its	240 235 270 275 275 249 359 249 270 269 240 199 240 199 225 240 240 240 240 240 240 240	

Mangas Français

X FILES (Aux frontières du réél)
La série culte du moment
Trading Cards US Sasson 1 le sachet 20
Trading Cards US Sasson 2 le sachet 20
Trading Cards US Sasson 3 le sachet 20



C9604 Dépliants des Promos & Nouveautés Gratuit dans toutes les commandes Bon de commande par téléphone au 38 68 15 50 ou sur papier libre

	Ville
2	
21	Je de d'act
12	Port :
	Date
	Mode
	□ Ca
	Carte
	Piz si offs

Ville	Code postal	
DESIGNATION	PRI	
Je désire devenir adhérent au club AMICROPUCE son d'achat et règle le montant de mon adhésion de 150 F	ns obligation OUI	
Port 30 F + 5 F par cassette supplémentaire Envoie hors France Métropolitaine ajouter 30 Fran	20 F 4	
	A PAYER	

A retourner à : AMICROPUC 9 rue Ste Catheri 45000 ORLEANS

Date de Naissance

Votre Nº de téléphone pour vous joindre en cas rupture d'un article

PRIX

NON

F Chronopost 70 F

es commandes sont tivrées par colassimo entrepriso dans la sinde du stock disponitiva a son disponitiva dans la limita des sons disponities. Pre viviables sons prenis, Tujus marque chies dans de 2 pages son de

# REVENDEURS CONTACTEZ-NOU 19 RUE STE CATHERINE 45000 ORLEA

Tél 38.68.15.50 82 RUE DU COMMERCE 37000 TOURS

Tái 47.20.56.81



son univers. Il en va ainsi du déplacement entre les mondes, à effectuer par petites étapes. Mais désormais, il vous faudra faire des arrêts pour explorer les villages. Vous y récolterez des informations, bien sûr, mais vous y ferez aussi vos courses! Car il est en effet possible d'acheter des potions en tout genre, qui vous serviront pour les points de vie et de magie, mais aussi de vous équiper, Mario peut ainsi utiliser, outre ses poings,

un marteau (comme dans le tout premier Donkey Kong), plusieurs sortes "d'armure" et de collier (certains immunisent contre le

feu ou autres effets indésirables des sorts adverses). Car, c'est une grande nouveauté, Mario s'est

mis à la magie. De même, il va devoir acquérir des points d'expérience. A chaque niveau passé, vous pouvez choisir d'augmenter une de ses caractéristiques (force de frappe, points de vie ou pouvoir magique). Mais de nombreux alliés sont présents dans le jeu pour l'aider dans sa tâche. Si ces personnages venus lui prêter main forte sont plus de deux, Mario devra choisir ceux qui participeront aux combats. Car maintenant, dès que vous sautez sur la tête d'un ennemi, badaboum! le ieu bascule dans un

alliés devient précieuse. Lorsque vous lancez un de vos personnages dans un combat au corps à corps, si vous appuyez de nouveau sur A au bon moment, votre

combattant frappe une deuxième fois. Si la situation devient critique, vous pouvez ainsi réattaquer immédiatement, et regagner tous vos points de vie... La gestion des boutons du pad est très simple, chacun d'eux servant à une action: défense, item, magie, attaque. La cartouche possède quatre emplacements mémoire pour les sauvegardes, le luxe! De nombreux clins d'œil aux autres hits de Nintendo, comme Donkey Kong, Zelda.... parsèment le jeu. Un bouton sert à courir lors des phases de plates-formes, et l'humour est toujours au rendez-vous.

# **AVIS**



mode Combat à

la Final Fantasy!

Et c'est là que

l'aide de vos



PANDA

Il y a deux personnes au monde auxquelles un panda ne peut résister: Mario et Cindy Crawford! Et ce dernier Mario offrant de surcroît une partie RPG, j'ai carrément craqué. Le jeu a bénéficié d'une réalisation technique absolument fantastique. La représentation en 3D isométrique est originale, et elle permet de renouveler un peu les phases de plates-formes. Car il faut maintenant tenir compte de la profondeur de champ pour

ajuster ses sauts! Des bonus sont disséminés un peu partout dans les niveaux. Les parties de Role Playing Game sont très faciles d'accès. Si je devais conseiller un jeu pour s'initier au genre en japonais, ce serait celui-là, car il n'est pas très dur, excepté un passage (voir encadré "Le code maudit"). Les amateurs de RPG seront contents de découvrir Mario, et les amateurs de plates-formes se mettront en douceur aux joies du RPG!



l'île des Yoshis, une grande course va avoir lieu.



Donkey fait partie des méchants. Un clin d'œit parmi plein d'autres.



Les villages sont le repaire des potions

# SUPER FAMICOM

# REVIEW

# LE CODE MAUDIT

マリオのつくったキーワードは・・・・・ すいぞくかん』



stez bien l'ordre de caractères japonal

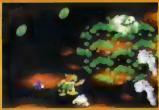
CONSOLES +D'OR



En traversant la cascade, si vous tombez sur un rocher...



vous ferez une balade dans une grotte sou-



Ce sort sera plus efficace en utilisant la flèche



Marc croyait que c'était le dernier boss.. Il s'est trompé.

# C'EST MAGIQUE!

Eh non, ce n'est pas le Lido, mais bien Mario. Un RPG ne serait pas digne de ce nom sans la possibilité d'avoir recours à la magie. Chaque personnage a ses sorts de prédilection (soins, sorts de combat à large zone d'effet...). Leur gamme est suffisamment large pour vous permettre de casser du monstre.



Les effets de transparence et de lumière sont



Ce sort est très coûteux en énergie.



# **AVIS**

# bravissimo!



Alors là, chapeau! On ne pouvait rêver d'une idée aussi géniale que celle d'associer Mario, symbole du jeu de plates-formes, avec le genre du RPG, repréentre autres de la saga des Final Fantasy... Et cette association nous donne un jeu divin. Non seulement vous dirigez notre beau plombier moustachu dans un monde en 3D isométrique grouillant de monstres et truffé d'énigmes à résoudre, mais, en

plus, vous devrez user de votre dextérité pour trouver les coffres cachés, sauter de plate-forme en plate-forme... Et si je vous dis que les graphismes sont fabuleux et les mélodies entraînantes, vous ne devriez alors n'avoir qu'une idée en tête: jouer à Super Mario RPG!

# SUPER FAMICOM

# REVIEW

# LES BOSS

Ils ont tous en commun d'être coriaces. N'oubliez donc pas de sauvegarder en sautant sur les cubes avec une étoile. Les boss ont tous recours à la magie (et disposent parfois de sorts dévastateurs), et ils s'entourent souvent d'un groupe de quatre petits gêneurs qu'il faut dégager rapidement. Utilisez les sorts à zone d'effet, ils sont le plus efficaces pour s'en débarrasser, et vous permettront même de toucher le boss.



Ce boss peut vous priver de l'utilisation d'un des boutons montrés sur la photo.





Un vrai Bomberman, celui-là!



Ce petit dinosaure est un lâche, il s'enfuit



Un coffre peut en cacher un autre.

# SIX ÉTOILES

Le jeu vous invite à explorer cinq mondes différents (plus le château et le monde dans les nuages). Dans chacun d'eux, vous trouverez une étoile, indispensable au bon déroulement de votre quête. Ces étoiles ne vous serviront pas uniquement à délivrer la princesse, puisque celle-ci rejoint votre équipe vers le milieu du jeu



MARC

Super Mario RPG m'a réconcilié avec les aventures du célèbre plombier. Si les jeux de platesformes ne m'attirent pas trop (j'aime pas tomber!), cette version RPG est une petite merveille. Nintendo a bien fait de choisir Square pour cette conversion de Mario. D'habitude, les versions en japonais me laissent de marbre (je déteste jouer sans rien comprendre). Pourtant, cela ne m'a pas empêché ici de











# IMPORTANT !!!

Armannon Avant de vous lancer tête balssée chez votre revendeur favori, sachez que Super Mario RPG ne fonctionne qu'avec la Super Famicom japonaise. La cartouche ne fonctionne ni sur une Super Nintendo française, même avec un adaptateur 50/60 Hz, ni sur une console "switchée". Quoi que votre revendeur puisse vous dire, vérifiez au magasin le bon fonctionnement du jeu sur votre type de console.



Mario deboule dans l'eau.



ll faut ralentir avant les embranchements pour ne pas dérailler.



# **CHARRIE PAS!**

Une des phases d'action le plus excitantes du jeu est le passage en chariot, même s'il a été un peu pompé sur Donkey Kong. Vous noterez au passage l'utilisation de la 3D.



Les décors sont très beaux.

Les champignons font office de boosters.



Un changement de look qui ne nous rajeunit pas. Pas vrai, A.H.L.?



Plus que cinq etoiles à recuperer.



Vous n'y échapperez pas: Wario a bien entendu kidnappe la princesse.

Oh, comme c'est migner



# SUPER FAMICOM



ÉDITEUR: SQUARE SOFT DISTRIBUTEUR: IMPORT DISPONIBILITÉ: OUI PRIX: F

PLATES-FORMES/ROLE PLAYING GAME

1 JOUEUR

CONTRÔLE: BON

DIFFICULTÉ: TOUT JOUEUR

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 
CONTINUES:

SAUVEGARDE: OUI

### PRESENTATION

92%

Le thème récurrent à tous les Mario inaugure le début du jeu: la princesse se fait enlever, au cours d'une très belle séquence.

#### GRAPHISMES

97%

Ils sont dignes de ceux d'un Donkey Kong...

#### ANIMATION

0.40

Aucun problème de ce côté-là: on baigne dans une fluidité enchanteresse.

MUSIQUE 90%
Quelques-uns des thèmes bien connus de la

# série ont été repris.

Très bien réalisés, avec de nombreux clins d'œil aux précédentes versions.

## **DUREE DE VIE**

92%

Un habitué des RPG en japonais terminera le jeu en une petite vingtaine d'heures.

#### JOUABILITE

89%

Les textes en japonais ne sont pas rédhibitoires. La 3D isométrique n'est pas toujours très claire.

# INTERET

95%

Un nouveau Mario crée toujours l'événement. Celui-ci, réalisé par Square et mâtiné de RPG, est un cocktail détonnant.

Tenez-vous bien, Magic Carpet est une simulation de... tapis volant! Voilà un jeu alypique ... vient enrichir ludothèque de itum et de la Playstation. Bullfrog, le éditeur anglais, n'aidecidément pas nous étonner.

Carpet est un jeu éducatif qui enseigne dures; il néanmoins fondamentales, in clanature: blaster il moblasté. Dans il peau il apprenti surfeur sorcier il motapis il ne vous sèmers terreur et dominion chez les monstres de troublent l'ordre public. Plus série in ment, Magic Carpet il inhabile mélange in l'in action et réflexion. Action parce il dans le simulateur il motapis de l'ince qui voll bouge ou rampe. Pour il un arsenal imposant de sortilèges, plus fucteurs les une ramé au autres, est mis a intro position. Cutre la simple boule de l'ince qui voll bouge ou rampe. Pour surteurs les une ramé autres, est mis a intro position. Cutre la simple boule de l'ince qui voll de jeu, on découvre rapidement sortilèges. Il plus il plus puissants cachés il muni jarres magiques. Après il motazim d'heures, il devient possible de creuser des ravins, de intéléporter, de faire surgir des volcans il dirivoquer il météorites à tête chercheuse. Mois

ans d'invoquer météorites à lête chercheuse. Moi ma que nécesest la du jeu. Dans sée sur la te chose. Charge es mana qu'il son palais. Tout eur du mondes à vouloir parties maginne par le pour voir les boules d'imana.

The pour voir les boules d'imana.

The partie de du pouvoir, autres maginne par le pour voir les set la cal du pouvoir, on coros est tales de la control palais pour voir con palais pour le pour le pour le partie de la calle pouvoir.



# LES BOULES ET LES COULEURS...

... ça ne se discute pas! Dans Magic Carpet, les boules de mana sont à la base de couleur cuivre. Pour se les approprier, il faut les colorer en blanc avec un sortilège. Chaque palais dispose d'une montgolfière (ou de plusieurs) qui repère automatiquement les boules que vous avez colorées et vient les récupérer. Le danger peut venir des autres magiciens, qui n'hésitent pas à voler les boules en les recolorant. Il convient donc de protéger sa mana en attendant la venue de la montgolfière. A l'inverse, rien ne vous empêche de laisser les autres magiciens détruire les monstres pour ensuite leur dérober les boules. Le nec plus ultra consiste encore à détruire les palais ennemis pour les dépouiller de leurs boules



Une fois les boules de mana colorées, la montgolfière vient les récupérer automatiquement.



Prenez garde aux montgolfières ennemies. Pas de pitié; détruisez-les pour récupérer leur chargement!



Dès que vous serez assez puissant, mettez les palais ennemis à feu et à sang pour dérober les boules de mana qu'ils contiennent.

97 CONSOLES +



# PALAIS, SOMPTUEUX PALAIS!

e palais constitue la clé de voûte de agic Carpet. Il sert à la fois de place onte pour stocker la mana et de "havre de balx" pour les magiciens. Tant que le palais dresse ses tourelles, ils peuvent ressusciter à volonté. Il faut donc créer son palais dès les premières secondes de jeu et y stocker la mana. Ensuite, lorsque vous disposez d'une grande quantité de mana, il devient possible de consolider votre palais et d'acquérir jusqu'à trois montgolfières. Le niveau est terminé quand le palais est suffisamment grand.



Au début, le palais n'a rien d'un palace. Il est petit et peu résistant.



Plus il contient de mana, plus on peut le fortifier et l'agrandir.



A la fin, c'est une véritable forteresse qui se dresse, avec des archers pour protéger ses remparts.



AVIS

encore!



Arrêtez-moi, ou je vais faire une carpet-dose! Ce jeu est tellement prenant que c'en est dingue. Il m'a scotché à l'écran pendant des heures et j'ai dû ruser comme un sioux pour rendre mon test en retard. Pourquoi? Mais pour jouer encore un peu, pardi! Après plus de vingt heures de jeu, je ne suis arrivé qu'au vingt-sixième niveau (environ un tiers du jeu). Alors là, je tire ma révérence. Question durée de vie, j'ai rarement vu mieux. Et même après tout ce temps, je découvre encore plein de petites ruses et de finesses pour mieux jouer. Magic Carpet est un jeu mystique, grâce à une ambiance captivante et une liberté d'action fantastique. Certains passages sont très bourrins, quand d'autres se jouent tout en finesse. Bref, pour une fois, on peut réfléchir et se défouler en même temps. Il est rassurant de constater qu'il y a encore des éditeurs qui font de vrais jeux, pas des démos interactives en 3D. Magic Carpet constitue donc un excellent choix sur Saturn comme sur Playstation.

# PLAYSTATION Magic Carpet vous plonge dans un monde merveilleux où vous pouvez faire tout ce qui vous chante, même creuser des canyons dans les montagnes.

# **TAPIS** ROUGE

C'est en effet une couleur rouge sang que va prendre votre tapis volant si vous volez tête baissée dans les nombreux pièges de Magic Carpet. Dans tous les niveaux, il existe des zones piégées. Si on les survole, on déclenche un générateur de monstres qui fait apparaître instantanément toute une armada de vilains Pas-beaux. Ce qui s'avère très gênant, surtout quand le palais n'est pas loin. Au fil de votre progression, vous trouverez un sort qui permet de créer une armée de zombies. Ceux-ci attaqueront le palais le plus proche. C'est une arme à double tranchant, car ils ne font pas de distinction.



Les miroirs sont des téléporteurs qui peuvent se révéler dangereux: ils peuvent vous projeter directement sur une zone piègée.



plus variées et des décors



récupérant l'énergie des ennemis qu'on blaste, le tout dans un univers oriental, ce n'est pas très courant. Bien sûr, le jeu aurait gagné en profondeur avec des actions

plus diversifiés. Mais quel fun! C'est le genre de eu devant lequel on peut rester des heures et des heures, sans même s'en rendre compte. I suffit de saisir le paddle, et vous êtes fini. Les doigts se crispent sur la manette, et n'en bougent plus. Demandez à Marc. C'est aussi ce qui m'est arrivé. Un jeu incontournable.



Attention, ces urnes rouges contiennent des sorts, mais parfois aussi des abeilles géantes



#### PLAYSTATION

Avant de construire votre palais sur un lac, vérifiez qu'il n'abrite pas dans ses profondeurs une de ces terribles créatures marines.

# REVIEW

Saturr

BULLFROG/ELECTRONIC ARTS PRIX: D
1 JOUEUR/ACTION-STRATEGIE

PRESENTATION

L'intro, en images de synthèse, est un peu pixélisée, mais elle reste sympa. Le jeu est clairement présente.

GRAPHISMES

On aime ou on n'aime pas. Même si les graphismes sont un peu dépouillés, on se prend au jeu rapidement. ANIMATION

Les déplacements sont assez fluides. Et, malgré la visibilité limitée, on s'y retrouve facilement.

MUSIQUE

Les mélodies orientales sont envoûtantes sans être pour autant soûlantes. Un vrai nectari

BRUITAGES

Quand il faut, où il faut, ils confèrent un réalisme indéniable à l'univers de Magic Carpet.

**DUREE DE VIE** 

Avec 75 niveaux, il faut compter une centaine d'heures au bas mot pour finir le jeu.

JOUABILITE

La prise en main n'est pas immédiate. Mais ensuite, c'est un ieu d'enfant.

## INTERET

Magic Carpet ne gagnera peut-être pas le prix de beauté mais c'est un vrai jeu, un grand jeu, qui vous passionnera des dixaines d'heures durant.



CONTRÔLE: MOYEN DIFFICULTÉ: PEU ÉLEVE NIVEAUX DE DIFFICULTE: 2 SAUVEGARDE: MEMORY CARD

DISPONIBILITÉ: OUI

BULLFROG/ELECTRONIC ARTS PRIX: D
1 JOUEUR/ACTION-STRATEGIE

88% PRESENTATION

L'intro est un peu moins pixélisée que celle de la versior Saturn. Le reste est identique, donc nickel.

**GRAPHISMES** 84%

L'univers de Magic Carpet est un peu dépouillé, même si des efforts ont été faits pour le ciel.

L'animation n'est pas super rapide mais l'interaction avec le monde en 3D est complète (ce qui est rare). MUSIQUE

Ce n'est pas tous les jours que les jeux vidéo bénéficient de mélodies aussi bonnes. A écouter sans modération.

BRUITAGES

Réalistes, ils s'intègrent parfaitement au jeu et contribuent à rendre l'ambiance captivante.

**DUREE DE VIE** 

Difficile de lâcher le paddle avec un jeu aussi intéressant. Même les plus exigeants seront comblés.

**JOUABILITE** Le tapis volant, c'est camme le véla: une fois qu'on a compris le truc, ça vole tout seul!

INTERET

Un grand merci à Bullfrog, qui sait encore faire des jeux inté-ressants, intelligents et bien réalisés. En un mot: de vrais jeux

# **PLAYSTATION**

# REVIEW

# "PRENEZ ÇA DANS LES DENTS... BLANCS-BECS!"

C'est l'expression favorite de votre copilote lorsque surgissent les vagues successives d'ennemis en tout genre. Au début du jeu, ne soyez surtout pas trop gourmand: planquezvous et shootez-les de ioin. Par la suite, mieux armé, vous pourrez rentrer dans le lard de ces "blancs-becs", tout en surveillant d'un œil attentif l'état de votre blindage.



Les hélicos ne déboulent qu'à partir de la quatrième mission. Pensez d'ailleurs à acheter des missiles sol-air.



Les bateaux sont peu dangereux mais sortent fréquemment en groupe (surtout à partir de la sixième mission).



Le tank de base. Deux obus suffisent à le détruire.



Voilà un tank qui vous donnera un peu plus de fil à retordre.

# SHELL



Vous pouvez littéralement tout exploser dans Shellshock... Ça n'en est que meilleur.





"Rest in peace."



Les missiles sol-air sont en nombre limité.



Les missions sont variées (il s'agit ici de protéger un convoi humanitaire), mais la méthode est toujours la même: exploser tout ce qui bouge et a le malheur de ressembler à un ennemi.



fois à la réalisation d'une simulation querrière. Après les hélicos, ce sont les tanks qui prennent la relève. Pour le meilleur ou pour pire? C'est sur un fond de musique rap que vous effectuerez vos premiers pas dans l'unité de mercenaires Da Wardenz. Cette unité comprend cina membres, des Blacks dans le "move" qui n'ont d'yeux que pour leur chef, The Man. Chacun a sa spécialité, et tous sont des guerriers avertis. Ces mercenaires sont pavés pour intervenir quand les armées sont impuissantes à remédier à certains problèmes. Des missions choc, précises, et toujours anonymes. Vous êtes un rookie au sein de cette équipe, et vous allez devoir faire vos preuves aux commandes d'un de leurs chars d'assaut, Celui-ci est équipé au début du jeu d'un canon. d'une mitrailleuse, d'un blindage conséquent et d'une tourelle rotative. Par la suite, vous allez pouvoir booster cette bête de guerre en lui ajoutant quelques couches de blindage, des missiles sol-air, ou un système de rechargement plus rapide de vos obus. Vingt-cing missions à la difficulté progressive vous seront proposées. Au cours de celles-ci, vous devrez, en vrac, libérer des otages, escorter des convois de l'ONU ou détruire des points stratégiques de la logistique ennemie. Rien de bien subtil, mais bon sang, qu'est-ce que c'est défoulant...

# AVIS

# oui, mais...



Très attendu par les amateurs de simulation (dont je fais partie), Shellshock n'est pas aussi transcendant que ce que l'on pouvait espérer. Certes, on vous met dans le coup tout de suite, la musique est très sympa et l'on n'a aucun mal à s'identifier à Holmes (le héros). Mais lorsqu'il s'agit d'aller exploser du tank adverse, c'est une autre histoire: la fenêtre d'affichage est toute petite, la profondeur de champ est assez rédulte et, pour sortir

indemne des premières parties, il vous faudra jouer les planqués tellement votre blindage est peu résistant. Enfin, les missions, même si elles paraissent différentes, sont fort répétitives. On bourrine, on se planque, on bourrine de nouveau, etc. Mais, malgré ces détails, on s'accroche vraiment à ce tank que l'on a bien du mal à faire évoluer. Le challenge est intéressant et le jeu très long. De plus, même si les premières parties sont ennuveuses et démoralisantes (on en arrive presque à regretter l'ancêtre Battlezone...), une fois que l'on commence à booster son tank, le style de jeu évolue considérablement. Et on se prend à vraiment s'amuser. "Oui", car le jeu mérite le détour avec de la persévérance, "mais" je préfère Firestorm... et de loin.



# AVIS

oui!



Au premier abord, Shellshock est bien bourrin: artillerie lourde, tanks, bateaux et hélicoptères surarmés se bousculent au rythme d'une explosion toutes les deux secondes. Une atmosphère de chaos qui ne me déplaît pas, d'autant qu'il ne suffit pas d'avancer et de tirer, si vous n'usez pas d'un minimum de stratégie et d'anticipation, c'est la mort assurée. Les graphismes de Shellshock sont agréables, les différents engins

de guerre sont bien réalisés et le terrain sur lequel vous évoluez n'est pas uniforme (neige, marécages, montagne, désert, camp militaire, etc.) Du côté de l'animation, rien à redire. Seule ombre au tableau: les commentaires de votre coéquipier, un peu lourds.

# TANK GUYS

Rien à redire sur l'ambiance. Vous êtes catapulté au sein d'un groupe de mercenaires, et tout de suite plongé dans le bain. Un petit tour des lieux pour faire connaissance avec vos cinq compagnons, cela s'avère vital pour la suite du jeu.



L'intro en images de synthèse est assez longue, et très rythmée.



Chacun de vos acolytes a sa spécialité. Props se chargera par exemple de booster votre tank, si vous avez amassé assez d'argent à la fin de la mission, bien sûr,



Tout comme dans Wing Commander, vous vous baladez dans le hangar pour piocher quelques informations avant de partir en mission.



Les plaisanteries bien vaseuses sont de riqueur pour commencer les réunions qui définiront vos missions.

# REVIEW



EDITEUR: CORE DESIGN DISTRIBUTEUR: US GOLD DISPONIBILITÉ: OUI PRIX: D

SIMULATION DE TANKS

1-8 JOUEURS (AVEC LINK) CONTRÔLE: BON DIFFICULTÉ: VARIABLE NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: CONTINUES: -

SAUVEGARDE: MEMORY CARD

## PRESENTATION

Le ton est donné tout de suite. De belles images de synthèse et des doublages en français de aualité.

#### GRAPHISMES

80%

Des couleurs un peu fades et des décors qui ne varient pas assez.

## ANIMATION

La fenêtre de jeu est réduite et, du coup, la vitesse d'animation est on ne peut plus correcte.

Rap, hip-hop, groove. Des thèmes sympa, mais un peu répétitifs à la longue.

# BRUITAGES

Le doublage en français est de bonne facture, et les bruitages sont très réalistes.

# **DUREE DE VIE**

Un peu répétitif, mais très long (25 niveaux).

# JOUABILITE

Rien à redire, on fait ce que l'on veut au moment où l'on veut.

Une simulation résolument axée arcade, qui s'avère un excellent défouloir.



Le Smart Gun est l'arme la plus puissante. Ses effets sont dévastateurs. Seul problème: elle est friande en balles et les munitions sont rares.



Le Pulse Rifle est une sorte de mitraillette. Elle tire des rafales de balles et son efficacité est redoutable. Très utile contre les larves, elle se révèle en revanche peu efficace sur les allens orange du deuxième monde.



Le Flamethrower, comprenez lance-flammes, est aussi de utile pour descendre les aliens que le sont les astuces de Switch pour faire la cuisine. Mais les cocons y sont très sensibles. Un Butagaz pour faire griller des œufs, quoil



Le Shotgun est un fusil très ordinaire. C'est la première arme que vous découvrirez dans le jeu. Sans être d'une puissance extraordinaire, elle est extrêmement efficace contre les larves aliens.



Certains caissons de cryogénisation abritent des larves aliens. Une fois libérées, celles-ci en profitent pout se jeter sur vous. Pas cool, les aliens!

# ARMÉ ET PARÉ!

Comme dans tout "Doom-like", l'armement est un élément essentiel pour progresser convenablement dans les différents niveaux. Alien Trilogy vous propose cinq armes principales ainsi que des grenades, aussi appelées charges sismiques. Chacune dispose de munitions en nombre limité et leur effets varient en fonction des ennemis. Certains sont insensibles, ou presque, à une arme alors que d'autres sont tués pratiquement sur le coup. A vous de faire le bon choix en fonction des ennemis en présence.



Le pistolet 9 mm est ridicule et ne trouve son utilité que dans les combats contre les larves. Il faut tout de même s'y reprendre à deux fois pour les abattre. C'est pas une vie, ça, je vous jure!



Les charges sismiques ont le même effet que les grenades. Elles s'avèrent très utiles pour défoncer les murs et mettre à jour certains passages secrets. On peut également s'en servir contre les ennemis, à condition que ces derniers ne soient pas en mouverment.



MEGA

Il est possible d'agir sur certaines parties du décor. Voici par exemple le résultat de la rencontre d'une balle et d'une baie vitrée. Fracassant, non?

# PLAYSTATION

## Attendu depuis des lustres, Alien Trilogy vient. Aenfin infester la Playstation. Séquences en images de synthèse, ambiance sinistre à souhait, décors fidèles aux trois films, violence à n'en plus finir, tous les ingrédients sont réunis pour passer la sgréable moment plein de frissons et d'horreur. Voils pratiquement un au Acclaim invitait Careal. Voilà pratiquement un an, Acclaim invitait Consoles+ en exclusivité dans ses studios de Long Island, près nn New York, pour assister a la présentation de ses nouveaux studios de développement. A cette ocq sion, nous avions été les témoins de llutilisation d'une nouvelle technique de création de jeux vidéo: Motion Capture Plusieurs millions de dollars d'investissement pour un résultat à la hauteur des dollars verses. Cette technique consiste à filmer. sous quatre angles différents un acteur pourvu de capteurs. Ces derniers déterminent la position de l'acteur dans l'espace di fournissent en temps réel iniprécieuses indications à un puissant ordinateur, lui permettant de calculer des animations 3D d'un réalisme époustouflant. Cette technique, dont l'efficacité n'est plus à démontrer, a permis de confectionner chacune des scènes du jeu en images de synthèses où apparaissent êtres humains ut autres monstres. Alien Trilogy, comme son nom l'indique, est une Alien I Inlogy, comme son nom l'indiqué, est une adaptation vidéoludique des trois succès de la Fox: "Alien", "Aliens" et "Alien<sup>3"</sup>. Vous y incarnez la célèbre Ripley (Sigourney Weaver). Le jeu se divise en trois parties distinctes, qui correspondent en fait aux trois films. Chaque partie se divise en plusieurs niveaux (12 pour la première, 9 pour la deuxième et 12 pour la demière), où vous devrez mener à bien différentes missions. Si les premiers niveaux sont assez courts et faciles à terminer c'ast essentielle. assez courts et faciles à terminer, c'est essentiellement pour que vous puissiez vous familiariser avec le maniement et l'usage un paddle. Tous les boutons sont utilisés. Ainsi, votre personnage est capable du se déplacer latéralement, de courir, de lever ou baisser la tête, d'avancer, de reculer, de pivoter vers la droite ou la gauche, changer d'arme d'actionner portes autres interrupteurs. Les déplacements sont un peu lents, notamment les déplacements latéraux, o pour avoir l'impression de marcher i une vitesse normale, on doit courir en permanence. Mais enfin, on est rapidement respur l'action et l'atmosphère, aussi angoissante que celle des films, fait quelque peu oublier ces lacunes. La diversité des missions accomplir est une autre bonne chose. Il ne suffit pas massacrer à tour de bras eliens ou autres ennemis pour terminer un niveau. En effet, il vous faudra parfois enclencher des interrupteurs ou récupérer quelques objets avant de trouver la sortie. En fin mission, un état du pourcentage d'ennemis abattus, de passages secrets mis il jour et de votre mission vous est foumi. Si cette demière est réalisée à 0%, vous êtes bon pour un second tour: vous pouvez recommencer - niveau. Rien de plus logique. ennemis, quant à eux, sont fidèles à ceux des films. On retrouve avec grand frisson les larves aux apparences d'araignées, les cocons, les

099

es salles secrètes sont

égion dans Alien Trilogy.

souvent quelques gadgets

que diverses monstruosités

Elles dissimulent le plus

ainsi, malheureusement,

en tout genre.

604

# REVIEW

# AVIS

# yo, ça roule! @AHL'98



NIIICO

Inutile de s'étendre en long et en large sur ce jeu: il est formidable (Voilà que je commence à parler comme Jacques Martin, à force d'écrire le "Trombinoscope". Durt). Les graphismes sont délicieux et toute cette obscurtté ambiante est terrifiante. Les niveaux sont le plus souvent complexes, et leur difficulté va croissant. La musique varie en fonction du niveau dans lequel on évolue et colle parfaitement à

l'action. Après tant de louanges, il faut quand même en venir aux faiblesses, et force est de constater, sur ce chapitre, que le jeu n'est pas aussi rapide qu'un Doom, et c'est un peu dommage. Mais ne faisons pas la fine bouche, Alien Trilogy est un jeu que je vous conseille vivement. Beaucoup de fraîcheur!



Ce Fenwick vous permettra d'accéder à la coursive supérieure, et ainsi de découvrir de nouvelles salles.



Le sang coule à flots et la censure est absentel Au vu de ces images, il me semble bien que ce soldat ne s'est pas fait opérer de l'appendicite. Tant mieux, il paraît que c'est douloureux...





# AVIS

oui!



ALLI

On nous avait assuré que ce jeu serait révolutionnaire et je dois avouer que j'ai été un peu déçu... au début! Aucune animation éblouissante (à part les superbes séquences cinématiques) et un manque certain d'originalité, puisqu'il s'agit d'un clone de Doom. Cela dit, dès les premières minutes, j'ai été scotché à l'écran. Le principe est toujours aussi efficace. La force de ce jeu réside dans son ambiance sinistre et parfaitement rendue, avec des

décors obscurs à souhait et moult aliens plus repoussants les uns que les autres. Alien Trilogy vous transporte dans l'univers des films et, cette fois, c'est vous qui serez le héros... ou la victime!

 aliens de taille adulte, les "dog-aliens" (aliens enfantés par des chiens que l'on voit pour la première fois dans le film "Alien<sup>3</sup>"), mais aussi les marines et autres êtres humains des différents épisodes. Côté graphismes, Alien Trilogy est très fidèle aux films. On trouve donc les décors du vaisseau spatial, de la planète Alien ainsi que ceux de la prison du demier volet. Bien qu'ils soient très variés at d'une remarquable qualité. It ont tous un point commun: l'obscurité. Omniprésente, elle contribue à alimenter la peur du joueur et renforce considérablement l'ambiance terrifiante. Il y a bien un radar pour aider à repérer les ennemis, mais il est inefficace contre certains aliens! Ne vous fiez donc qu'à ce que vous voyez et entendez. Pour refroidir les ennemis, plusieurs armes sont à votre disposition. Vous commencez la jeu avec un simple pistolet automatique (dur!). Au cours des parties, vous récupérerez d'autres armes comme un fusil, un fusil mitrailleur (Pulse Rifle), un lance-flammes ou encore le Smart Gun, une puissante arme de grosse artillerie. Divers objets sont également à votre disposition afin de par-

faire votre équipement: munitions, trousses à pharmacie, gilet pareballes ou bottes anti-radiations. Au vu de ces qui que inductions, il semble clair que Acclaim est véritablement passé à la vitesse supérieure. Espérons que leurs prochains produits seront aussi réussis.



Dans l'antre des aliens, il arrive que certains murs soient transparents. Chose étonnante, il est possible de passer à travers! Il faut alors redoubler de vigilance et prendre garde à ne pas se laisser surprendre par-derrière.

# **ATTENTION, DANGER!**

Contrairement à d'autres jeux, il arrive que certains objets soient mauvais pour votre santé. Il est donc fortement recommandé de bien observer les lieux dans lesquels vous évoluez afin de ne pas faire de faux pas. Quelques exemples concrets...



Les jets de vapeur constituent un réel danger. Ils réduisent vos points de vie comme peau de chagrin. A éviter.



Dans les niveaux avancés, ce sont carrément des flammes qui tomberont du plafond. Si vous ne voulez pas vous faire griller les cheveux, attendez que les flammes disparaissent pour avancer.



Les cocons, s'ils ne constituent pas un réel danger, cachent en leur sein des larves aliens. Utilisez rapidement l'arme de votre choix pour les réduire en poussière avant que ses œufs n'éclosent...



Tout comme dans Doom, il est possible de faire exploser des tonneaux. La déflagration tue sur le coup les ennemis alentour et détruit également certaines caisses contenant parfois des gadgets.



Dans le troisième monde, les eaux radioactives font leur apparition. Sans grand danger apparent, cette matière sucera vos points d'énergie si vous tombez dedans. Seule solution pour barboter tranquille: des bottes spéciales.



A la fin de chaque épisode, de nouvelles images de synthèse viennent égayer le jeu. Leur réalisation est très bonne, et elles rappellent quelques scènes des différents films



Les aliens sont parfois capables de se déplacer au plafond. Chose étonnante, ils ne tenteront pas toujours de vous sauter dessus. Quoi qu'il en soit, levez votre arme et descendez-les.

# SALES MONSTRES

Outre les dangers que peuvent constituer les divers objets rencontrés dans le jeu, les ennemis sont aussi de la partie. Etres humains devenus fous à la suite de leur fécondation par des allens, prisonniers révoltés, cosmonautes, larves, allens et autres boss sont de la partie. Morceaux choisis.





Les androïdes doivent impérativement être abattus. Leur destruction constitue d'ailleurs l'une des missions du deuxième monde. Leur résistance est incroyable.



Les larves aliens sont de sales bestioles. Si vous ne les tuez pas quand elles sont encore dans leur cocon, elles vous sauteront au visage et s'occuperont de votre estomac.



du deuxième monde, sont très coriaces. Le moven le plus

(ou charge sismique).

efficace pour s'en débarrasser est certainement la grenade

Les soldats sont devenus fous apres avoir été contaminés par les aliens. Il faudra vous en débarrasser très rapidement afin de rendre de nouveau possible la colonisation de la station spatiale.



A la fin de chaque monde, vous affronterez un terrible boss. Vous retrouverez à chaque fois la reine alien. Elle n'est pas difficile à battre, il suffit de rester en face d'elle et d'utiliser votre arme la plus puissante ainsi que quelques grenades.



Quand un alien enfante, le monstre qui s'en échappe prend les caractéristiques de son hôte. Ces aliens, après avoir grandi dans l'estomac d'un chien, sont très rapides et courent à quatre pattes.



Ces personnes en combinaison spatiale sont lourdement armées. A votre vue, elles font feu et balancent quelques grenades assassines.

# REVIEW



ÉDITEUR: ACCLAIM DISTRIBUTEUR: ACCLAIM DISPONIBILITÉ: OUI PRIX: E

DOOM-LIKE
1 JOUEUR
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: PROGRESSIVE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3
PASSWORDS: OUI (OU SAUVEGARDE)

### PRESENTATION

91%

L'introduction et les séquences entre les différents épisodes sont en images de synthèse.

#### GRAPHISMES

90%

Les décors sont très sombres, mais restent fidèles aux films. Les sprites sont, hélas, un peu trop pixélisés.

#### ANIMATION

88

Les déplacements de Ripley sont lents et les mouvements des humains peu réalistes.

## MUSIQUE

949

Tout comme dans le film, les mélodies sont parfaitement réalisées et collent bien au jeu.

## BRUITAGES

90%

Le cri des aliens donne des frissons. Leur qualité est très bonne.

### **DUREE DE VIE**

93%

Adaptez la difficulté en fonction de votre niveau, le jeu n'en sera que meilleur.

# JOUABILITE

90%

Même si les actions sont nombreuses, on s'en sort sans trop de problème.

# INTERET

73%

Alien Trilogy est un bon jeu. Ses graphismes sont d'une remarquable qualité et son ambiance unique. Il est cependant un peu lent.

# STORY LE FILM

ZOOM SUR WOODY

Woody un des personnages clefs de "Toy Story". Il est jouet préféré
d'Andy et certainement le personnage qui a demandé plus de travail. Voyons les étapes de sa création.

- Des sculpteurs s'occupent de créer une figurine articulée du jouet (étape de modélisation).
- Allaide d'un stylo optique d'un quadrillage minutieux de la sculpture. on retranscrit son volume sa géométrie sur ordinateur (synthétisation).

  A partir du script, on détermine les angles de caméra de la scène.
  Les programmeurs effectuent une pré-animation de la séquence.
- Le doubleur (en l'occurrence Tom Hanks) enregistre les dialogues cor-

respondant à ladite scène. Les programmeurs apportent des perfectionnements à leur animation en tenant compte de la synchronisation labiale (200 éléments compo-sent le seul visage de Woody). Le corps est texturé et l'éclairage la scène calculé

Story" comptent d'ailleurs plus 100 sources lumineuses...).

On l'intègre aux éléments du décor, et on transfère ... tout vers la pellicule.

certaines scenes de "Toy





des passages les plus pollants du film.

# LEIADE DE STARS...

Je ne vanteral jamais assez les mérites de la V.O. (version originale) pour tout filmen anglais. Et "Toy Story" ne fait pas exception, surtout lorsque l'on sait que Tom Hanks ("Philadelphia", "Forrest Gump") a prêté sa voix à Woody, que Tim Allen ("Super Noël") s'est occupé de Buzz. En version française, les trois chansons de Randy Newman ont été traduites par Charlélie Couture

# JOUEZ PC

Lauréat du grand prix Pixel-INA lors du salon Imagina, Toy Story est le premier long métrage entièrement réalisé en images de synthèse. Ce chef-d'œuvre d'animation est dû ... la société Pixar et aux studios Disney, lesquels. depuis "L'Etrange Noël de Monsieur Jack". ont manifesté un intérêt particulier pour les nouvelles techniques d'animation.

ivision informatique de Lucas-Film en 1979, devenue premier "studio d'animation virtuelle" indépendant en 1986. Pixar est ce que l'on peut appeler un pionnier dans le domaine de l'imagerie de synthèse. Depuis, douze oscars sont venus couronner ses diverses productions (courts métrages, pubs...), leur nouveau long métrage est en passe de tout rafter tellement il est novateur, drôle ni techniquement stupéfiant



Il aura fallu quatre ans aux équipes de Pixar pour achever ce long métrage de soixante-dix-sept minutes. Tout est parti d'un court métrage de John Lasseter - le réalisateur de "Toy Story" - "Tin Toy". Celui-ci, entièrement réalisé en images de synthèse, contait les courtes aventures d'un soldat de plomb aux prises avec son maître. un bébé destructeur. Oscarisé en 1989, ce court métrage d'animation jetait les bases de "Toy Story". Restait à bâtir l'édifice.

"L'histoire et les personnages ont été notre première préoccupation, car ce sont eux qui ont commandé ...tout ce que nous faisions! explique John Lasseter Pour l'histoire, l'équipe s'est beaucoup inspirée des "buddy movies" [NDLR: des comédies mettant en scène des tandems de héros aux caractères résolument opposés. qui se retrouvent dans une



Fout l'esprit du film en une seule image. L'arrivée de Buzz va changer bien des choses dans ce petit micro-cosme

tuation les oblig unt à coopérer]. Ainsi, Woody, cowboy, est jaloux du nouveau jouet de son maître, Buzz l'Eclair, un spationaute. Et toute la trame du film est articulée autour de cette rivalité...

# De l'ordinateur toile

Une fois l'histoire achevée et couchée sur papier sous la forme dun story-board, il fallut passer neuf étapes fondamentales pour arriver à l'image finalisée: le montage, la supervision artistique, I modélisation, découpage, l'animation, la mise en texture. les éclairages, le rendu, ouis transfert sur pellicule. L'essentiel du travail informatique fut effectue

# HÈSE UR NOUS

Le film sort le 27 mars sur les écrans français, suivi du jeu sur Super Nintendo et Megadrive, que nous testons dans nos pages. Nous nous devions de faire le point sur un film qui, sans aucun doute, marquera iamais l'histoire de l'imagerie assistée par ordinateur...

Et peut-être bien celle du cinéma.

Spy

sur des stations Silicon Graphics. et an nombreux logiciels durent être créés pour le rendu des textures (dit "shaders") ainsi que pour lanimation Le logicie Marionnette, par exemple, permit à des animateurs aux techniques traditionnelles novices en matière d'informatique d'exercer leur art autrement qu'à u main

## Vers l'infini et au-delà

Au final, un "terabit" fut nécessaire pour stocker toutes les données informatiques du film (soit 1 000 gigabits, soit environ 250 millions II cartouches SNIN de 32 méga!), et il a fallu 800 000 heures de calcul à plus d'une centaine stations de travail, qui tournaient vingt-quatre

heures sur vingtquatre. Il faut savoir en effet au'il n'est pas un seul élément que vous vovez sur grand écran, pas une brume, pas un coin déchiré de papier peint qui n'ait été programmé préalablement On comprend alors aisément pourquoi

on ne décèle quasiment aucun défaut durant les soixante-dixsept minutes que dure ... film. Certes un peu mièvre "politically correct", "Toy Story" n'en marque pas moins une étape technique visuelle primordiale dans l'histoire de l'animation. Et Pixar ne compte pas s'arrêter en li bon chemin. puisque, selon contrat passé avec Disney, "Toy Story" est loremier d'une série de trois films. On ignore encore tout du contenu des prochaines productions, mais en croire le producteur Ralph Guggenheim, l'image le synthèse sera bien entendu l'honneur "Si toutes les autres techniques INDLR: pâte à modeler, sable, image par image] sont plus ou moins prisonnières d'un certain esthétisme, l'image de synthèse est un des domaines de l'animation où une esthétique à part entière reste à définir. La seule limite sera l'imagination." L'exploration des possibilités de la synthèse ne fait donc que commencer... très fort!



Woody malin yous salue bien

# LE FILM

STORY



LOOPING
Présenté en ouverture pou en fermeture) de Toy Story "Lapin Looping" est une nouvelle aventure de Roger Rabbit, produite par Spielberg. Nous vous talssons la surprise de son contenu, mais sachez que sa réalisation a regroupé 70 artistes qui ont trimé huit mois durant. Le résultat, vous vous

en doutez, est à mourir de rire. On laissera d'allleurs le mot de la fin à notre senior de service, AHL, qui, après quelques rires blen gras, nous a décoché son célèbre "adorre...". Ah, la, la!



# LE JEU SUPER NINTENDO/MEGADRIVE

Pour une lots, l'armée du finn et pase une pau, you de la minne de cont synchrol C'est ainsi que l'oy Story, le fins sont sur paren Ninners et Megadrive. Your vous douter bien que rous rous somme l'indée des pas le fine par le propriété de l'auter plus que le le figure de l'auter plus que le le fine et le partie de l'amitre est absent: l'idée n'est pas nouvelle et a déjà servi dans bon nombre de jeux. Ainsi, les jouets d'Andy, e garçonnet de la maison, sont toujours aux aguets lors de l'anniversaire de leur maître, car ils ont peur d'être détrônés dans son affection au profit d'un nouveau jouet. Surtout Woody cowboy, chouchou du moment d'Andy... Hélas, c'est aujourd'hui l'anniversaire d'Andy, et ce demier reçoit en cadeau un ranger de l'espace nommé Buzz. Woody, jaloux, est prêt it out pour garder i première place. Dans chacun des 17 niveaux que vous devrez traverser, une mission vous est chacun des 17 niveaux que vous devrez traverser, une mission vous est impartie, au cours de laquelle l'action se mêle « la plate-forme. Comme dans scénario du film, Woody envoie tout d'abord les soldats de plomb en éclaireurs is jour de l'anniversaire. Pour cela, il doit les libérer

NOS AMIS LES JOUETS
Un des aspects les plus sympathiques de ce jeu réside dans la variété des actions à effectuer selon les niveaux. La réalisation de ces différents tableaux est très réussie. et jeu ne souffre pas trop des problèmes de jouabilité que ce soit sur SNIN ou sur MD.



Un parcours en voiture façon Mario Kart, où il voua faut prendre les pastilles de carburant.



altes la course contre Buzz en vous servant des ochets et de votre fouet pour avancer plus vits



Ramassez les piles sur le trajet pour foncer avec la voiture de course.





Woody se cache dans le Big Sode, et Buzz dant femballage d'un hamburger. Balssez-vous pour é les humains (leur approche est signalée par ples a en paplar) et sautaz pour éviter les obstacles.



Processes part is more Book, Moonly full so-a planetre à positione en dylant de multip-positionale d'appearance



Un riveau à la Doom, ou le temps vous es sompté il faut ramener les aliens un par un à leurs sopains, une des portes de sortie.



Heur boîte et leur envoyer un poste de radio. Les choses se corsent ensuite avec une course contre la montre pour ranger la chambre, puis un parcours III combattant contre Buzz, avant le combat contre le premier boss: le cowboy et son fouet contre le spationaute et ses lasers. Car Buzz croit qu'il est vivant! Il n'a pas compris son état de jouet, ce que Woody va tenter par tous les moyens de lui apprendre. Les jouets en arriveront même à sortir de la maison, a se rendre seuls dans une pizzeria pour retrouver Andy, à se faire enlever par Sid, un mauvais garnement, puis, enfin, rattraper Andy lors de son déménagement. L'action est soutenue puisque, au cours de ce périple, Woody pilotera des petites voitures, chevauchera Rex | dinosaure, se déguisera en soda et Buzz en hamburger, volera grâce à une roquette... 50 étoiles ramassées dans un niveau donnent droit à une vie supplémentaire, et 200 étoiles dans un monde ouvrent niveau-bonus. L'animation des sprites est une petite merveille de recherche et d'esthétisme, et jeu réserve de nombreuses surprises. Dommage que quelques ombres viennent gacher ce tableau enchanteur...

muniter let want quill



# LE JEU SUPER NINTENDO/MEGADRIVE

### SNIN **DU CÔTÉ DES GRAPHISMES...**Tous les sprites du jeu ont été modélisés pour un rendu 3D de toute

beauté. Côté décors, c'est plutôt vide, même si certains niveaux s'en sortent mieux que d'autres. Les couleurs sont bien plus travaillées sur SNIN, comme vous pouvez le constater dans ce niveau de course.



Symba aur MD.



### **AVIS**

oui, mais...



Quelle veine, j'ai testé le jeu sur une cartouche comprenant des mots de passe tous les 4 niveaux! J'ai donc terminé ce soft très sympathique en une soirée, malgré une prise en main parfois délicate. De ce fait, les éditeurs ont dû juger que, pour protonger la durée de vie, mieux valait supprimer les mots de passe... Et comme ils n'ont pas rajouté de Continues ou de vies sup' pour autant, il devient carrément ardu de progresser! Ce serait un challenge génial pour les bons joueurs si la jouabilité était à la hauteur, ce qui n'est pas le cas, principalement sur SNIN. Avec un peu d'entraînement, la progression est régulière sur MD, et on se sort de toutes les situations. Mais, sur SNIN, c'est une autre paire de manches (la gestion

des sauts y est particulièrement étrange). Dommage, car ce problème de jouabilité dans les niveaux de pure plate-forme nuit au plaisir du jeu et gâche l'animation, par ailleurs vraiment réussie. A noter que tous les textes sont en anglais

Approphes represents chaînes bout éviter les remportes de la charitère de Sio



# LE JEU SUPER NINTENDO/MEGADRIVE

### **BUZZ DANS TOUS SES ETATS**

Avant que Woody . Buzz ne deviennent amis, soudés par les épreuves, le cowboy affrontera le spationaute au cours de trois combats de boss. Vous vaincrez Buzz à chaque fois grâce à votre dextérité



l'yéso les inside isser de Bure et cuer es les boules de leu qui l'entouren pour le blesser quand il appuis sur sulouten d'Invisibilité Ouetre reusinst némesalesse.



Ca le botte au deuxième round. Fourities le priest pour qu'il encirci. Bus quand i prend le départ de la course ou même peridant la cuurse. Presset sous lui quand il roundifonne den les une Le plus ulting le pour remponer la victoire eat de langue reprieu comire le bord de l'étran lors du départ en fléche.



Ce nombre dates de pizzana est encore clus dun Sid manasumo une grue dans la bolle pièrre de poupées allons l'impêchez la grue de prendre Buzz en fouettant les allons pous qu'ille nogness la grue et lui fassent litotes prim



Eln passage secret à la deuxième sauvegarde dans la machine des allens. Au drapeau, alcre vers la gauche et entrez dans le tunnel des pièces.





Itustrations et textes en anglais entre coupent les riveaux por les resitues de films

Le Bonus Stage très rapide m'a laissé perplexe

AVIS

oui et non!



Les développeurs sont restés fidèles au film: on y retrouve tous les personnages et les principaux lieux, et les graphismes sont excellents (même si les couleurs sont fadasses sur la 16 bits de Sega). Le déroulement du jeu est assez original avec une partie "spéciale" dans chaque monde, et un niveau à la Doom. Toy Story n'est donc pas mal, mais s'adresse aux très bons joueurs. Finir le jeu avec trois vies n'est pas une synécure et la jouabilité

exécrable ne facilite pas la tâche! Dommage...

MD

### DISNEY/SEGA PRIX: E

PRIX: B
| JOUEUR/PLATES-FORMER

PRESENTATION 80%

Ecran-titre basique et aucune intro. Quelques démos. Textes en anglais et illustrations entre les niveaux.

GRAPHISMES 87%

Des sprites modélisés de toute beauté, mais des décors relativement vides.

ANIMATION 90%

Très réussie, que ce soit pour les sprites ou les niveaux de course. Impressionnante pour une 16 bits!

MUSIQUE 839

Les thèmes musicaux du film retravaillés façon jeu vidéo. Assez simples...

BRUITAGES 84

Voix digitalisées sympa et bruitages des "ennemis" variés.

DUREE DE VIE 89%

Très longue du fait que vous partex avec 1 Continue et qu'il n'y a aucun système de mot de passe...

JOUABILITE 829
Correcte sans être transcendante. Le héros est un peu raide dans ses actions.

INTERET

Un jeu sympa et varié, mais un système de mots de passe n'aurait pas été inutile vu la rareté des vies sup'!



CONTRÔLE: MOYEN DIFFICULTÉ: ÉLEVÉE NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: CONTINUES: 1 (MD)

----

SNIN

### DISNEY/VIRGIN PRIX: E 1 JOUEUR/PLATES-FORMES

PRESENTATION

PRESENTATION 76%

Encore plus pauvra que sur MD, sans démo ni illustrations entre les niveaux!

GRAPHISMES 89%

Des sprites très réussis et des couleurs plus nombreuses pour les éléments des décors, toujours aussi vides ceci dit.

ANIMATION 90%

Une bonne fluidité d'ensemble et des sprites magnifiquement animés.

MUSIQUE 84%

Idem que sur MD, avec un son mieux rendu.

BRUITAGES

Idem que sur MD.

DUREE DE VIE 88%
Pas de Continue au départ et auxun mot de passe... Ca va

Pas de Continue au départ et aucun mot de passe... Ça va être dur pour 17 niveaux, si vous tenex bon...

JOUABILITE 76%

Pas terrible: il y a un retard entre l'ordre et l'action. La gestion des collisions est hasardeuse.

INTERET

82%

83%

Un jeu sympa aux actions variées, mais sa jouabilité médiocre nuit énormément à votre progression, déjà ardue.

CONSOLES + 110



Des milliers<sup>e</sup> de jeux vidéo d'occasion

30 à 70% moins chers sur toutes consoles

POUR TOUT ACHAT D'UNE SATURN OU PLAYSTATION, **NOUS REPRENONS VOTRE** ANCIENNE CONSOLE (16 BITS) ET TOUS SES JEUX AU MEILLEUR PRIX DU MARCHÉ

# <u>NOUVEAUX MAGASI</u>

ISSY LES MOULINEAUX

MANOSQUE Centre Commercial Hyper II - 04100 Tél : 92 87 05 70

ROANNE 11, place du Marche - 42300 Tél : 77 70 03 48

MILLAU 21, rue drone 12100 MILLAU Tél : 65 61 07 01

avenue des Gubelins - 750111

95 gvenue da Mame 92600

Residence Sextius 2 lid Victor Co. 13090

Centre commercial 3 Fontaine J. Grand Place - 95000

2 ruo de la Mistricarda 20200

.00 Value - 75011 - Fox : 15 st. |1 46

BIENTOT A PAU ET A TOURS

计级数多值

图 极强观况 R.F. 48-59-59-00

fel: 47 91 49 47

B 30 31 25 25

[6] 42 93 18 93

95 11 68 70

fel 59 46 13 38

56 92 85 11

Tél: # 1 59 28 03

Tel: 55 10 97 97

Tél: 35 19 00 82

IF.59 28 20 (6): 72 74 46 39

fél --- 76 16 18

Tel: 93 82 52 52

68 50 89 50

T61: 65: 68 7.9

Tel 61 12-33 34

Tel: 19 596 75 75 10

### CONSOLE SONY PLAYSTATION

VERSION FRANCAISE

PROMO SUR TOUS LES JEUX NOUVEAUTÉS EN PREMIER













11 du fee de see 64100 203 rue Ste Cetharine 33000

8 rue Henri IV 81100

avenue Garibaldi 87000

5 rue Antoine 37600

42 od Gombetto 06000

17 or Consumer Marie

11, 11000

Centre Commercial Le Triden

oversus Victor Hugo | 2000

Tue Nev 59006 4) Greffres

95. bis rue Frédéric Bellanger 76600

Mens la République 1910é Tél: 55 1 18 -- Posteur 91800 Id 69 39 55 82 (é) : ( E . 1 19 74 22 us Aimes remond - I have

Des centaines de jeux d'occasion Playstation à partir de 149 F

CONSOLE SATURN VERSION FRANÇAISE

PROMO SUR TOUS LES JEUX NOUVEAUTÉS EN PREMIER

















190 F Des centaines de jeux d'occasion sur Saturn à partir de 99 F

REVENDEURS NOUVEAUX OU EXISTANTS ... REJOIGNEZ NOTRE ENSEIGN 12 ans d'élépérience, important budget de publicité, 1 catalogue national, perspectives de développement importantes | - de 60 magasins avant fin 1996)

**ULTIMA DIFFUSION «VOTRE CENTRALE D'ACHAT»** 

Une structure entièrement dédiée à tous nos magasins, capable de vous apporter des PRIX COMPETITIFS, DU SERVICE, DE L'IMPORT - 1 SEUL GROSSISTE A VOTRE SERVICE Aucun droit d'entrée, pas de royalties. Nos intérêts sont liés. Appelez-nous !

MINITEL

TELEPHONE

FAX

PAR COURRIER

IGNEZ UNE PLAYSTATION

Tel 191 34 42 76 74 - fee - (1) 34 66 93 84

# PLAYSTATION

# REVIEW

Vous voulez du sport? Pour de bon? Vous voulez qu'ça bouge? The Need For Speed arrive à point nommé...

Transfuge du PC, The Need For Speed a fait un tour sur la 3DO avant de se retrouver converti sur Playstation. Son principe n'a pas évolué d'un iota depuis la version initiale, mais à chacune de ses adaptations, le jeu gagne en beauté et en rapidité. A bolide nutilant et rugis-

sant, conducteur (rouleur de mécaniques) pur style "mia": chaîne en or, Rollex au poignet, moquette sur le volant. Grand fort et dynamique (CQFD), vous aimez à sillonner les Etats-Unis au volant des plus belles mécaniques. N'étant pas homme à vous laisser doubler, vous avez décidé de participer à un tournoi où vous allez enfin pouvoir montrer quel genre de conduite vous aimez. Car vous êtes un dur, un vrai, et vous allez leur faire bouffer le bitume plutôt que les laisser l'avaler. Mais il serait opportun de connaître les circuits. Et pour ce faire, le Single Race est idéal. Dans ce mode, vous pouvez

conduire l'un des huit bolides proposés, seul ou à plusieurs, sur un des six circuits. Par la suite, vous pourrez vous adonner aux joies du Time Trial, ou à un jeu à deux (en Link ou sur écran splitté). Mais le mode Tournoi reste bien évidemment votre but ultime. Dans ce mode, le choix des véhicules est bien plus restreint: trois seulement sont disponibles. Mais, par la suite, vous pourrez récupérer les petits monstres qui vous ont fait rêver dans le Single Race. Avec la rage de vaincre qui vous caractérise, la victoire est au bout du tournant, mais, hélas, aucune jeune et jolie donzelle n'est là pour vous soutenir, ni même vous accueillir... Bah, vous êtes un genre de loup solitaire, non?







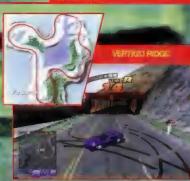
vant de vous lancer sur un parcours, vous pourrez choisir le moment de a journée où vous voulez concourir. Les teintes des décors changeront. A la fin de chaque course, vou pouvez visionner votre progression sur un des circuits grâce au Replay, téressant pour analyser ses erreurs

### MER OU

Du circuit de la montagne à celui du bord de mer, vous aurez de quoi être dépaysé. Le premier n'est en effet composé que de tournants et de virages en épingles à cheveux, alors que celui en bord de mer offre un tracé très linéaire, mais sur lequei il faudra veiller à tenir votre droite,







## **PLAYSTATION**

# REVIEW

# DE TIRES DE GRANDE CLASSE

Belles, rapides, luxueuses: voici seulement quelques-unes des caractéristiques de ces bolides hors du commun. Si le cœur vous en dit, vous pourrez tout apprendre de la

> moment de la sélection. Voilà qui va nous changer un peu voitures de rallye.

> > spouid!





















Si The Need For Speed n'atteint pas le niveau d'un Ridge Racer en termes d'animation ou de graphismes, force est de constater que, dans son genre, il apporte vraiment quelque chose. Les courses sont variées, les bolides nombreux et assez typés et les adversaires particulièrement coriaces. On pourra reprocher à la voiture d'être beaucoup trop rigide dans les virages, mais cela accentue considérablement la difficulté et vous obligera à déraper, donc à jouer en Manuel plus souvent. Ce jeu à la réalisation de qualité, même s'il n'a pas forcément assouvi mon "besoin de vitesse" comme le laisse supposer le titre, m'a néanmoins fait passer un très bon moment. Alors

### **MONTAGNE?**

car des automobiles y circulent en sens inverse. Tous ces circuits sont variés, et au nombre d'une demidouzaine. A noter que la démo







### UN JEU BIEN CARROSSÉ

Un soin tout particulier a été apporté à l'habillage de The Need For Speed. En plus des séquences filmées que vous trouverez en introduction, les développeurs ont inclus des écrans de loading (images fixes) superbes. Ambiance et pari réussis.



Bref aperçu du staff en plein boulot. Ca ne fait de mai à personne...

L'introduction est très rythmée et la qualité de l'image est excellente.

Un écran de loading parmi tant d'autres...

MARKATE MARKET INDICATE





Voici un petit topo sur la bête avec un commentateur pour égayer cette présentation un peu technique.

### oui, mais...

Electronic Arts se lance dans la simulation de course de voitures sur console, voyez-vous cela! Pour une première, il faut bien reconnaître qu'ils s'en sont (et Dailia) bien sortis. Les graphismes sont magnifiques et variés (on compte sept types de circuit et autant de décors), l'animation excellente et la musique, comme toujours chez Electronic Arts, à la fois rythmée et soutenue. Le seul élément qui me gêne un peu est la maniabilité, qui laisse trop à desirer: les bolides peinent dès lors qu'il s'agit de negocier les virages. C'est d'ailleurs souvent sur ce point (la maniabilité) que les jeux de cet éditeur pêchent. Dommage. Passé cette imperfection, on prend beaucoup de plaisir à s'affronter sur les nombreux circuits ou a jouer à deux sur le même écran. Un jeu qui s'adresse à tous ceux qui ent simé Roard Parts et SEPAI Extreme Carse.



Le mode 2 joueurs en écran splitté est très fun.

# **PLAYSTATION**

# REVIEW



ÉDITEUR: ELECTRONIC ARTS DISTRIBUTEUR: ELECTRONIC ARTS DISPONIBILITÉ: AVRIL PRIX: D

COURSE AUTOMOBILE
1-2 JOUEURS SIMULTANÉS (ÉCRAN SPLITTÉ OU LINK)
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: ÉLEVÉE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ:
MOTS DE PASSE: OUI

SAUVEGARDE: MEMORY CARD

### PRESENTATION

91%

Des écrans de présentation léchés, des vidéos de qualité, un style très dynamique: excellente.

### **GRAPHISMES**

87%

Autant les décors sont bien réalisés, autant les bolides sont étrangement carénés.

### ANIMATION

89%

On a parfois l'impression que la voiture fait du sur place, mais, dans l'ensemble, la vitesse d'animation est bonne. Sensations assurées.

### MUSIQUE

91%

Comme souvent avec E.A., elle dépote!

### RDIHTACES

000/

Les pneus crissent lors des dérapages, les chocs sont très réalistes, et on peut enfin klaxonner!

### **DUREE DE VIE**

899

On peut finir le jeu en quelques jours, mais le jeu à deux est un plaisir toujours renouvelé.

### **JOUABILITE**

Q/10/

Une direction un peu rigide dans les virages, mais la prise en main est rapide.

INTERET

9%

92%

Une bonne course de belles voitures de sport qui vous fera passer des moments fort agréables, curtout à deux... Commandez et réservez vos jeux par téléphone en réglant par carte bleue au





31 rue de Revilly - 75012 PARIS - Tél : (1) 43 79 12 22 - Fax : (1) 43 79 11 05

Vous souhaitez ouvrir un magasin POWER GAMES, contactez nous

av (1) 43 79 12 1

PLAYSTATION \_\_\_

CONSOLE VF + 1 JOY → 2099 F JEUX VF A

PARTIR DE 349 F

### JEUX VERSION JAPONAISE

STREET FIGHTER ZERO TOSHINDEN 2 MOTOR TOON GP 2 PUZZLE BUBBLE 2 499 F 499 F RIDGE REVOLUTION GOEMON FIGHT WARRIOIR 499 F POLYGON DRIFT KING 499 499 SAHOR MOON S SIDE WINDER FINAL MATCH TENNIS GALAXIAN 3 499 F TEL. TEKKEN 2 DARKSTALKER. TEL **BIO HAZARD** TEL.

TRUE PINBALL 369 F 349 F ROAD RASH ACTUA SOCCER ZERO DIVIDE VE 369 F 349 TOTAL NBA 96 369 F 369

JEUX VERSION EURO.

PHILOSOMA NBA IN THE ZONE 369 F CHRONICLE OF THE SWORD AGILE WARRIOR 369 F RESIDENT EVIL 340 F SPACE HULK 369 ALONE IN THE DARK 2 ADIDAS SOCCER 369 F VIEW POINT 369 F SHELLSHOCK 369 POWER SERVE TENNIS MAGIC CARPET 3/10 ALIEN TRILOGY 369 369 F **NEED FOR SPEED** STREET FIGHTER ALPHA 399

399 F DRAGON BALL Z WING COMMANDER 3

### SUPER NINT.

JEUX NEUFS DRAGON BALL 7 549 F (JAP) MARIO RPG 549 F (JAP)

BREATH FIRE 2 499 F DONKEY KONG 2 499 F SEC EVERMORE 449 F

JEUX OCCAZ CONS. OCCAZ 2 MANNETTES

399 F **FZERO** ROAD RUNNER 99 II NRA JAM 99 F SUPER TENNIS 99 F SAILOR MOON 99 F

SHAQ FU

PILOTWINGS

STARWING NCAA BASKET 99 F REST OF BEST 99 F ADDAMS FAM 99 F MAGIC SWORD 199 F OFF ROAD 129 F STREET TURBO 129 F **LEMMINGS 2** 129 F AN.WORLD 129 E TECMO BASKET 129 I

EARTHWORM 2299 F FFANTASY 3 US 299 F MOOT YMIT 129 F AST.& OBELIX 299 F DESERT STRIKE 149 F BOMBERMAN 149 F METROID 149 F STAR WARS 149 F ERIC CANTONA 149 F PAR TELEPHONE.

OD F

RISE ROBOT SYNDICATE 100 6 STREET RACER 199 F DONKEYKONG 149 F FIFA SOCCER 199 F HAGANE STAR WARS 2 199 F PUNCH OUT 199 F V BALL JUDGE DRED ROCK RACING 100 F S.SHOOTOUT 199 F CANON FODDER 199 F LEGEND 199 F WOLVERINE 199 F **FARTHWORM** 199 F ZELDA 3 MAX.CARNAGE 199 F S STAR SOCCER 240 F SUP.PINBALL 249 F

CHAOS ENGINE149 F

SUPER ALESTE 149 F

MEGAMAN X 149 F

GOOF TROOP 149 F

CLAYFIGHTER 149 F

149 F

149 F

149 F

249 F

249 F

249 F

299 F

ALADDIN

TWIN BEE

AXELAY

CONSEILLONS DE RESERVEZ VOS JEUX

MORTAL K 2

KILINSTINCT

WEAPLORD

ILL.OF TIME

SEC. MANNA

### MEGADRIVE

JEUX NEUFS TOY STORY 449 F!!

EARTHWORM 2 449 F POWER RANGER 300 F PHANT.STAR 4499 F QUACKSHOT 2 449 F

JEUX OCCAZ MD OCCAZ

2 MANNETTES

249 F SONIC ALTERED REAST 40 F STEER RAGE 69 F IAMES POND 2 99 F 99 F MICKEY MIKEY 2 DAVID ROBINSON 7001 SHINOBI J.MADDEN

99 F 99 F ITALIA 90 SHAD OF BEAST 99 F 99 F STRIDER GALAHAD TERMINATOR 99 BIIIIS BLATER 129 F COOL SPOT 129 F TAZMANIA 129 F KO BOXING SONIC 2 129 F AN, WORLD 129 E ETER.CHAMP 129 F

129

129 F

ROCKET ADV

FIFA 94

NRA JAM

WINTER OLYMP 129 F

DINI SOCCER TALESPIN 129 F STREET RAGE 2 149 F TH.FORCE 4 S.SPINBALL 149 F FLASHBACK 140 F STARGATE 149 F MICKEYMANIA ALADDIN 149 F STREET FIGHTER 149 F FANT DIZZI 149 F M. KOMBAT MEGALOMANIA149 F PGA 149 F ROI LON 199 F FIFA 95 199 F 199 F NHL 95 NRA 05 100 F ECCO 2 199 F SONIC 3 199 F SO. KNUCKIES 199 F SHINING 2 249 F SOLEIL 249 F LIGHT CRUSAD, 249 F SAMURAI SHO 249 F STREET RAGE 3 299 F

GLOBAL GLAD 129 F

129 F

129 F

140 F

149 F

NBA SHOD

INDI. JONES

MUT, LEAGUE

SARKSTER

VIRT. RACING 299 F NOUS VOUS CONSEILLONS DE RESERVEZ VOS JEUX PAR TELEPHONE.

SUP. STREET

### SATURN

**NOUVEAU!!** LES MANGA VIDEO CD SUR SATURN

TOUTES LES NOUVEAUTES EN DIRECT-DU JAPON SUR SONY PSX ET SATURN EN DEMONSTRATION PERMANENTE

Nous rachetons vos jeux et vos consoles aux meilleures conditions du marché.

JEUX VERSION EURO. THE D 399 F VIEW POINT WING COMMANDER 3 GOLDEN AXE THE DUEL 399 F 399 F ALIEN TRILOGY WIPE OUT 349 F SIM CITY 2000 VF MAGIC CARPET 399 F 399 F STREET FIGHTER ALPHA 399 F

VIDEO CD ( CARTE MPEG ).

MANGA 169 F KEN OAV JUBE / NINIA SCROLL GOLGO 13 MANGA 169 F MANGA 169 STREET FIGHTER

### JEUX VERSION JAPONAISE

LEGENDE DE THOR NBA BASKET BALL VAMPIRE HUNTER 399 PROMO II 349 BLUE SEED + RAYEARTH 399 MEGAMAN X 399 VICTORY GOAL 96 GUARDIAN HEROES DARK SAVIOR RPG 399 399 LUNAR RPG ALBERT ODISSEY 2 RPG 399 GULLIVER BOY RPG DRAGON FORCE RPG RINCLE RIVER STORY RPG

PANZER DRAGOON 2 399 399 F DUNGEON & DRAGON US FATAL FURY 3 + CART

499 F K.OF FIGHTER 95 + CART 499 → 499 F



DISPO V. JAP

289 F

249 ₽

189 F

289 F

249 F

249 F

249 F

289 F

289 F

249

289 F

289 F

189 F

### OCCAZ 32 BITS

THEME PARK

GOALSTORM

KRAZY IVAN

ASSAULT RIGG

PAIDEN

D DERRY

DOOM

LOADED

· WORMS

### **PLAYSTATION**

 PSX OCCAZ 1590 F RIDGE RACER 189 F . STRIKER 96 189 F RAPID RELOAD 249 F HI OCTANE 249 MORTAL 3 249

 TOSHINDEN DISCWORLD WIPE OUT LONE SOLDIER KILLEAK BLOOD

· EXTREME G AIR COMBAT 249 F · THU, HAWK 289 F 289 F TEKKEN . FIFA 96 289 F

189 JO.BAZOOKA 249 F TWISTED METAL 249 · WWF 249 NOVASTORM 180 289 F

SATURN

 CONS + 1 JEU 1990 F CLOCKWORK 2 199 F SHINOBI EX 199 F

 RAYMAN **VIRTUA RACING 199** DIGITAL PINBALL 199 . NHL ALL STAR 1991 DAYTONA USA PANZER DRAGON JO. BAZOOKA V. FIGHTER 2 VIRTUA HYDLIDE 149

99 F

240

249 1

200 5

 FIRESTORM 299 F FIFA 96 ROBOTICA STREET FIGHTER 149 F MEGA PROMO

BLUE SEED NEUF + RAYEARTH NEUF 399 F LES DEUX

TOUS NOS PRIX ET OFFRES SONT REVISABLES SANS PREAVIS. OFFRES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

BON DE COMMANDE A RETOURNER A:

POWER GAMES 31 RUE DE REUILLY 75012 PARIS CONSOLES - JEUX

TOTAL A PAYER + 30 F DE FRAIS DE PORT

NOM PRENOM: TEL ADRESSE MANDAT LETTRE U POUR LES CONSOLES : FRAIS DE PORT 50 F

### **PLAYSTATION**

# REVIEW



La Dark Slayer: une épée qui achève bien les dragons!



Une petite maison sur une île hantée par un dragon, ça vous tente?



L'arc est la nouvelle arme du jeu.



Si c'est pas mignon, à cet âge-là!

Sous le nom de King's Field, version américaine, se cache en fait le deuxième volume de cette superbe saga, déja paru au Japon!

Alors, avis aux amateurs du genre!
Dans King's Field, vous incarnez un
guerrier qui doit se défaire d'un dragon.
La représentation est en vue subjective et
l'ambiance sonore est une pure réussite! Le
mapping est bien meilleur et les décors plus
variés (il y a même quelques passages en

dra ruser, et contourner au mieux l'ennemi pour ne pas faire face à une rafale de boules de feu! Car, comme dit un vieux proverbe elfe, il vaut parfois mieux utiliser ses jambes que ses armes! Il arrive pourtant que l'affrontement soit inévitable. Pour vous défendre, vous disposez alors, en plus de l'équipement classique, d'une nouvelle arme, l'arc, qui s'avère bien pratique lors des combats à distance, et de divers sorts magiques. L'apprentissage de ces sorti-



plein air). Pour le reste, les bases d'un jeu de rôles/action classique ont été conservées: points d'expérience, de magie, énigmes... Mais la difficulté et la longueur du jeu ont été accrues. Songez à acheter un maximum d'herbes régénératrices avant de prendre le chemin de l'aventure. Au chapitre des nouveautés, pas mal de choses ont évolué. De nouveaux monstres et guerriers humains ont fait leur apparition.
Les dinosaures, très coriaces, sont de redoutables lanceurs de sorts! De surcroît, de gigantesques boss viendront de temps à

autre vous chercher des noises. Il vous fau-

lèges ne se fait plus désormais graduellement, en passant les niveaux, mais grâce à des cristaux qu'il faudra récupérer au cours de votre progression. Mais il faudra avancer prudemment, car les pièges sont nombreux. Coffres piégés, pics cachés dans les murs (pour les chercheurs de portes secrètes) risquent de calmer vos élans de curiosité! Petit conseil: méfiez-vous des poissons, n'essayez même pas de les toucher, fuyez! Pour vous aider dans votre quête, vous pouvez acheter des cartes ou des clés (et même en faire des doubles). Malheureusement, leurs prix sont élevés!

### AVIS

oui!



PANDA

J'avais bien aimé ce jeu en version japonaise, mais il était trop dur pour moi. Seul Cheub, au bout de très long u es heures de galère, avait réussi à en venir à bout.

Maintenant, c'est une autre histoire, d'autant plus que le scénario n'est pas mal du tout. Seul défaut, l'animation, qui rame un peu à certains moments. En revanche, l'ambiance musicale est démente, et les graphismes très bons. Tous les ingrédients d'un excellent jeu de rôles/ action sont réunis! Vivement le troisième volet, qui devrait sortir des memory Cards!



En voilà un qui risque d'avoir mal à la tête.



Voici le code pour ouvrir la porte...





Quand la caméra prend cet angle, c'est mauvais signe!



### DES SORTS ET DES MONSTRES

Il vous faudra absolument adapter votre technique de combat aux monstres rencontrés. Les sorts d'attaque ne sont pas forcément les plus utiles pour remporter un affrontement.





### AVIS oui!



King's Field est génial. La version américaine est identique à la version japonaise, mais les dialogues en anglais rendent le jeu nettement plus convivial. Non seulement l'histoire est sombre à souhait, mais l'ambiance sonore et graphique est telle que vous vous surprendrez à hurler de peur lorsque vous rencontrerez quelque créature malveillante au détour d'un couloir. Le seul problème vient du fait que le jeu est entièrement en 3D mappée: on note de forts ralentissements devant certaines portes où le mapping est trop chargé, et l'on s'étonne parfois de se faire toucher à travers les murs. Mais ces problèmes sont rares. Donc, si vous aviez écarté King's Field à cause des dialogues en japonais, foncez les yeux fermés sur la version américaine. A réserver aux amateurs du genre.

# PLAYSTATION

### REVIEW



ÉDITEUR: SOFTWARE I.C. DISTRIBUTEUR: IMPORT DISPONIBILITÉ: OUI PRIX: F

RÔLES/ACTION

1 JOUEUR

CONTRÔLE: BON

DIFFICULTÉ: ÉLEVÉE

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: =

CONTINUES: SAUVEGARDE

### PRESENTATION

78%

L'intro est assez minable, mais l'interface de menus déroulants est claire.

### GRAPHISMES

92%

Le mapping est excellent et les décors sont d'une grande variété.

### ANIMATION

75%

Ce n'est pas le point fort du jeu: il y a quelques ralentissements, et ça rame un peu.

### MUSIQUE

0.50

L'ambiance sonore est géniale!

### BRUITAGES

93%

Les bruitages sont très réalistes, un must!

### **DUREE DE VIE**

020

Ce jou est difficile. Même en anglais, c'est loin d'être une promenade.

### JOUABILITE

889

La prise en main est assez simple, mais un petit temps d'adaptation est quand même nécessaire pour la gestion des combats.

### INTERET

92%

En japonais, King's Field était beau et intéressant, mais beaucoup trop difficile d'accès. En anglais, c'est un vrai bonheur!

### **SUPER FAMICOM**

# REVIEW

comon Fight est un vieux clas
sique de la Super Famicom.
Aujourd'hui, le quatrième épisode de
la série nous arrivel Fidèle à la tradition, il n'en
apporte pas moins quelques petites innovations!
Le jeu vous laisse U choix entre un mode Entraînement et
un mode Story. Dans I premier, vous pourrez vous amuser
avec quatre petits jeux dont Puyo, un clone de Dr Robotnik.
Mais, surfout, dans ce mode, il est possible de jouer à quatre

simultanément!

Dans II première partie du mode Story, vous avez accès à quatre mondes, qu'il vous faudra parcourir avec un personnage spécifique, dont les compétences (armes III coups spéciaux) sont appropriées: In fille, par exemple, peut se transformer en poisson, I ininja s'accroche aux murs, etc. Le jeu, auquel il est possible de jouer à deux simultanément, mêle les genres de plates-formes et de beat-them-all, mâtinés de quelques éléments de RPG. Tout au long de votre progression, il vous faudra

retrouver des chats ("neko"). Lorsque vous croiserez une statue d'éléphant, prenez-la afin d'opérer une sauvegarde dans le demi-niveau. A la fin de chacun des niveaux, une sorte de raton laveur (un "tanuki") vous récompense si vous n'avez rien oublié... sinon, il vous envoie plein un crottes! Dans les villageois, sinon la milice viendra vous régler votre compte. En tuant les monstres, vous obtenez des pièces d'or, et lorsque vous appuyez sur L, votre arme commute en mode Jet. Le héros peut ainsi lancer des shurikens, si vous gardez bouton de tir enfoncé quelques secondes, l'attaque sera bien plus efficace. Pour vous débarrasser des big boss, vous devrez les battre à un des quatre jeux du mode Entraînement, auxquels vous vous serez bien entendu essayé.



Les graphismes sont très sympa.





AVIS

oui!

PANDA

Goemon Fight premier du nom m'avait déjà emballé à l'époque. C'est donc avec nostalgie que j'ai découvert ce nouveau volet de la série. Tous les ingrédients qui ont fait son succès y sont présents: une ambiance marrante et un savant mélange entre plates-formes et beat-them-all. En plus, y jouer à deux, c'est vraiment sympa, même si Nilico n'est pas le partenaire idéal! Et c d'autant plus que, depuis son

retour de Katmandou, Switch a tendance à parler avec les voix dans sa tête. Mais que voulez-vous, testeur est un métier ingrat: on ne fait pas toujours ce qu'on veut... Sautez de parachute en parachute.



Et hop! Votre personnage est aspiré pour un aller simple vers l'affrontement aver le boss!

# SUPER FAMICOM

# REVIEW





Deux geisha dans ma baignoire Le pied!



Le basket n'est pas non plus la thasse de thé de Nilico.



Deux ninjas main dans la main! G'est beau, l'amour.



Ne vous laissez pas rattraper par ce robot rosel

### **AVIS**

### non!



### NIIICO

Goemon ne m'a jamais vraiment emballé. Si les premiers é piso de s é t a i e n t sympa, force est de constater que Konamiest en mal d'inspiration. Les

La série des

graphismes, certes de qualité, n'ont pas tellement évolué, et on est à des années-lumières de l'intérêt d'un Mario. La gestion des sauts lors des passages de plates-formes est plus que douteuse: tout doit être calculé au millimètre et l'on perd rapidement ses points de vie. Et les dialogues en tong n'arrangent rien. Désolé, trop c'est trop. Mais si vous avez aimé les précédents épisodes, nul doute que ce nouveau Goemon Fight vous plaira, car il reste fidèle à la série. Moi, j'ai jeté l'éponge. Basta! Excusez-moi, mais j'entends Donkey Kong Country 2 et Mario qui m'appellent...

# 旅江出令。遊校域

ÉDITEUR: KONAMI DISTRIBUTEUR: IMPORT DISPONIBILITÉ: OUI PRIX: F

ACTION
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: ÉLEVÉE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: —
CONTINUES: INFINIS
SAUVEGARDE: OUI

### PRESENTATION

82%

L'introduction n'est pas fantastique, mais les menus ont le mérite d'être simples.

### **GRAPHISMES**

88%

Du beau boulet pour la Super Famicom. Il y a même de jolis effets.

# ANIMATION On note quelques raler

avo la

On note quelques ralentissements lorsque les sprites sont trop nombreux à l'écran.

### MUSIQUE

90%

Japonaise, et tellement traditionnelle.

### BRUITAGES

88%

De facture classique, mais très efficaces.

### DUREE DE VIE

90%

Il n'est pas aisé de terminer Goemon Fight 4, mais on prend plaisir à y jouer.

### JOUABILITE

80%

Hormis quelques problèmes liés à la compréhension de la langue, aucune difficulté majeure.

### INTERET

87%

Un excellent jeu, dans la tradition des Goemon Fight. Les graphismes sont travaillés et la possibilité de jouer à deux relève l'intérêt.

# PLAYSTATION REVIEW



### **VISITE GUIDÉE**

Une présentation des lieux vous donnera une idée de ce qu'est la vie quotidienne d'un pilote de chasse sur un croiseur intergalactique.

Choisissez votre coéquiple avec soin.





La salle des machines. Vous pourrez choisir votre vaisseau, faire quelques parties sur le simulateur, sauvegarder partie et participer aux briefings.



Le bar, endroit mythique où les langues se délient. Sur le mur, un tableau de chasse affiche les scores des meilleurs pilotes.



MMAN

C'est à partir de l'ascenseur que vous accédez aux différents niveaux du vaisseau. On y fait quelquefois des rencontres intéressantes.



Les baraquements. Un pilote doit savoir vivre i la dure. Quelques confessions sur l'oreiller?



a playstation se met au cinéma. Plus qu'un simple simulateur de guerre spa-tiale, Wing Commander lest un véritable film interactif qui tient sur quatre CD, et en français, siouplaît! Et quand on pense que WC I est déjà disponible sur PC.... Tiens d'ailleurs, pourquoi on n'y a ma droit,

au dernier épisode de Wing Commander? Tout simplement parce que le troisième volet de cette série n'a jamais été adapté sur Playstation. I même les deux autres. Donc, on commence directement avec Wing Commander 3... en attendant · · 4. Pour ceux qui ne connaissent pas r version 3DO, et ils doivent être nombreux, je rappelle que le scénario WC 3 prend place en plein cœur d'une guerre spatiale entre : confédération des humains et la race féline des Kilrathis. Ces demiers, wo gros chats hargneux, se sont juré au réduire les hommes en esclavage. Le monde à l'envers, quoi. Alors, comme les hommes ont 🖟 gros vaisseaux et que les chats aussi, ca

se frite dans tous les coins 🕨 la galaxíe. Dans ce joyeux bordel, yous jouez 🖟 rôle 📖 Blair. le vétéran des deux précédents épisodes. Partez pas! on peut changer L nom L héros (ouf!). Reléqué dans un croiseur le deuxième classe, vous allez découvrir, au fil au vos innombrables missions, la véritable raison de votre "mise au placard"... et une occasion de

redorer votre blason de star hollywoodienne. Car c'est bien une star qui vous prête ses traits: Mark Hamill en personne, définitivement marqué par son rôle de Luke Skywalker dans "La Guerre des étoiles". Et il n'est pas tout seul, puisque l'illustre Malcom Mac Dowell ("Orange Mécanique") tient le rôle de votre supérieur haï et néanmoins respecté. En fait,

chaque phase de combat vient s'inscrire dans un scénario complexe illustré par diverses séquences cinématiques de toute beauté. Certaines discussions sont interactives, bien que cela se limite à deux choix de réponse. vous êtes cinéphage autant que joueur,

Wing Commander 3 a été fait pour vous.



N'oubliez pas de faire une petit tour dans la salle des canons. Beaucoup de pilotes, à l'âme de poète, s'y rendent pour admirer les étoiles.



Le hangar, dernier passage avant le saut dans le vide sidéral. La mécano en pince un peu pour vous...





# REVIEW

### **AVIS**

### OUI. mais...



Je vous arrête tout de suite: même si i'ai choisi un petit "mais" dans mon avis, cela ne m'a pas empêché d'être captivé par ce jeu. L'aspect cinématographique a très bien joué son rôle et on a toujours envie d'en savoir plus. Pourtant, quand je repense à WC 3 la tête froide, je ne peux m'empêcher de trouver des défauts génants dans la phase de jeu: l'animation n'est pas fluide et des accès CD gèlent parfois carrément l'action pen-

dant quelques secondes. C'est très long quand on poursuit un ennemi à Mach 3. Bon, maintenant nous avons testé une version bêta et, bien sûr, Electronic Arts pense que ces "bugs" seront corrigés dans la version finale. Je vous conseille donc de jeter un coup d'œil avant d'acheter. Mais moi, même avec ces critiques, j'ai été emballé, alors...

### AVIS

### non!



PANDA

Je suis un inconditionnel des Wing Commander, J'avais fini les deux premiers sur PC et le troisième sur 3DO. J'attendais donc avec impatience cette version Playstation! Autant vous le dire tout de suite, i'ai été méchamment décu... L'animation est saccadée, hyper saccadée, atrocement saccadée, si saccadée que ca m'a rappelé mon vieux 386 SX 16... Les tirs sont laids! C'est franchement lamentable

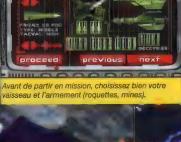
de réaliser une conversion aussi nulle. Du coup, i'ai ressorti la 3DO de la rédac' du placard pour lui faire des excuses: elle a réussi à écraser la Playstation au moins une fois. Même si cette conversion n'est pas réussie, le jeu en soi est très bien, mais ne cherchez pas ensuite à le voir sur PC ou 3DO: le choc serait dur.

### JOUER ET/OU REGARDER?

Avec Wing Commander 3, une question de fond peut être posée: les films interactifs doivent-ils prendre le pas sur les jeux vidéo? Même si vous pouvez vraiment influencer le cours de l'histoire par vos actions et vos réponses (on parle alors d'un scénario en arborescence), la partie cinéma-tographique de WC 3 n'en reste pas moins un vrai délice... pour les yeuxi A partir de là, de deux choses l'une: soit, comme moi (Marcassin), vous tombez sous le charme, et alors WC 3 devient un régal et on lui pardonne même certaines erreurs, soit vous êtes comme A.H.L. (l'homme que les démos en tout genre laissent froid) et là, vous êtes un peu mai barré. Choisis ton camp camerade!

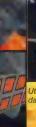


Rien de tel qu'une torpille pour réduire ces croiseurs ennemis en cendres.



LONGEOW

DADOUTSELECTION



Utilisez vos missiles avec parcimonie dans les grandes batailles.

Hey me tough for both sid

Le Behemot, ici en vue externe, est le plus gros flingue de la galaxie.

Vos réponses peuvent influer sur le (bon) déroulement du scénario.











### **AUX ARMES!**

En dehor de son aspect film interactif, Wing Commander 3 est aussi un simulateur de combat spatial assez ew. Les programme of écussi à caser dans un die de la Riaystation toutes ces actions; accélèrer, rale film choisir les roquettes et type de la choisir un cible, changer de cible, mémoriser une cible, envoyer des messages ses coéquipiers, envoyer des messages d'insuite, larguer des leurres, lancer l'Afterburner, le pilote automatique, et choisir une vue externe, interne ou arrière. J'en ai oublié, l'a ou quoi?

- a) Choix de Primement b) Blindage y valsseau annemi de

- h) Vaisseau ennemi cibié





Si vous avez ciblé votre ennemi, fiez-vous à l'ordinateur pour anticiper ses déplacements.

# LAYSTATION



ÉDITEUR: ORIGIN DISTRIBUTEUR: ELECTRONIC ARTS DISPONIBILITÉ: OUI PRIX: D

FILM/SIMULATEUR DE VOL 1 JOUEUR CONTRÔLE: MOYEN DIFFICULTÉ: PEU ÉLEVÉE **NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 6** CONTINUES: -SAUVEGARDE: MEMORY CARD

### PRESENTATIO

Un vrai film, avec de vrais acteurs et des faux décars, mais bien faits. Que demander de plus?

### **GRAPHISMES**

C'est la moyenne entre les superbes séquences cinématiques et le vide sidéral de celles d'action.

### ANIMATION

Parfois, les combats rament avec des accès

### MUSIQUE

disque qui bloquent le jeu quelques secondes.

Origin a concocté une bande musicale digne des arands films.

### **BRUITAGES**

Bourrins. Enfin, dans l'espace, en théorie, on n'entend rien, alors c'est déjà bien.

### **DUREE DE VIE**

Asseyez-vous confortablement et prenez quinze kilos de pop-corn, ca va durer longtemps.

### JOUABILITE

80%

Avec l'animation saccadée, on a parfois du mal à suivre les combats. Pourtant, le paddle est bien mis à profit.

Endépit de ses phases de jeu moyennes, Wing Commander 3 en met plein la vue avec une mise en scène diane d'Hollywood.



# N°1 DE L'OCCASION SUR PARIS ... MOINS CHER QUE TOUT





OHN MADDEN FOOT 96 SHELLSHOCK CONSOLE PSX FR + 1 JEU 1890 F TOHSHINDEN 148 F KILEAK THE BLOOD 148 F DISC WORLD CYBER SLEED RAYMAN STREET THE MOVIES JUMPING FLASH TOTAL ECLIPSE WIPE OUT RAPID LOADED RAIDEN PROJECT LOADED MORTAL KOMBAT 3 WORMS NBA JAM T.E

NBA JAM ACTRAISER 2 DAFFY DUCK MR NUTZ SUPER BOMBERMAN SKYBLAZER

MIGKEY MANIA
MBA JAM TE
SPARKSTER
WARLOOK
STREET RACER
ERIC CANTONA
SUPER METROID
LES SCHTROUMPFS
MYSTIC QUEST
FLASHBACK
ANDTAL WOMBAT 2

MORTAL KOMBAT 2

LOST VIKING WOLFENSTEIN 3D

NOVA STORM JOHN MADDEN SUPREME WARRIOR NIGHT TRAP

NIGHT TRAP
TOTAL ECLIPSE
OFF ROAD INTERCEPTOR
THEME PARK
SALYER
FIFA SOCCER
HORDE

HORDE SUPER STREET FIGHTER SAMOURAL SHODOWN ROAD RASH NEED FOR SPEED RETURN FIRE WING COMMANDER 3

ZELDA
DONKEY KONG COUNTRY
FIFA SOCCER
NHL HOCKEY 95
DRAGON BALL Z
LOCK TIKKING

VOLTENS TEIN 3D
TURN & BURN
LEMMINGS 2
ROCK & ROLL RACING
LE LIVRE DE LA JUNGLE
DEMONS CRES?

UTOPIA MICKEY MANIA NBA JAM TE

249 F

249 F

STRIKER

349 F



CRAZY IVANS
THUNDER HAWK IN
THEME PARK
DOOM
TEKKEN
GOAL STORM
FIFA SOCCER 96



- OCCASIONS CONSOLE SATURN + 1 JEU 1990 F

JOYPAD MEGADRIVE

CARTES MPEG VIDEO 899 F DAYTONA USA CLOCK WORK KNIGHT 149 F VIRTUA FIGHTER REMIX 199 II SHINORI Y 100 F STREET THE MOVIES 199 F VICTORY GOAL PANZER DRAGON 249 F ROBOTICA HI OCTANE 249 F CLOCK WORK NIGHT 2 249 F LE MANOIR DES AMES VIRTUA RACING MYST CYBER SLEED

GALACTIC ATTACK

RAYMAN

249 F

249 F SATURN 2549 F 249 F NHL HOCKEY PEBBLE BEACH GOLF 299 F 299 F

THUNDER HAWK 2

THEME PARK

DYPAO SUPER NINTENDO 69 F
TARNING
TARNING
189 F
THEET FIGHTER II 69 F
THEET FIGHTER II 69 F
THEET TARNING
THE TARN

RETURNS ON FIGHTER 2 TURBO CMO NBA BASKETBALL GICAL QUEST SE OF THE ROBOTS AMS FAMILLY

CANNON FODDER
EART WORM LIVE 249 F
HUME DE LA JUNGLE 249 F
HOU LIOM
HUME CARD NIGEL MANSELL 249 F
HUME CARD NIGEL MANSELL 249 F
SUPER STAR SOCCER 249 F

OABLE PERITEL MD TRANSFORMATEUR ALIEN STORM JURASSIC PARK IFA SOCCER BULLS VS BLAZERS
AQUATIC GAMES
WRESTLE MANIA
MORTAL KOMBAT
ULTIMATE SOCCER TREET FIGHTER II

TERNAL CHAMPIONS HUNDER FORCE II COOL SPOT SONIC 2 ANOTHER WORLD STREET OF RAGE II

THAT ES PIGHTERS THAT 149 F 99 F WINTER OLYMPIC 149 F 199 F 199 F 69 F THUNDER FORCE IV MICKEY MANIA FLASH BACK 199 F 199 F 199 F MR NUTZ SONIC & KNUCKLES 199 F NBA JAM TE 99 F

GUNSTAR HEROES DRAGON'S FURY LES SCHTROUMPFS MEGA TURICAN ROAD RASH II 199 [ MORTAL KOMBAT II URBAN STRIKE 199 F LANDSTALKER SONIC 3 SUPER STREET FIGHTER LIGHT CRUSADER JOHN MADDEN 95 NHL 95 POWER DRIVE SHINING FORCE II LA LEGENDE DE THOR VIRTUA RACING STARGATE EARTH WORM JIM

MEGADRIVE 199F ROI LION ASTERIX LE POUVOIR MORTAL KOMBAT 3 299 F 299 F 109 F

299 F

CONSOLE 1290 F MAD DOG MAC CREE

WER SHARK RAGON REVENGE MMERCERNARY TARBLADE TEBEL ASSAULT

149 F 149 F

CONSOLE 1590 F JOYPAD NEO GEO ART OF FIGHTING II SAMOURAI SHODOWN WOURAL SHODOWN 2 2 BT OF FIGHTING 2 TAL FURY 3 0 AT FURY SPECIA ASEBALL STAR 2

AX BATTLE SHINOBI 2 DRAGON CRYSTAL CHUCK ROCK TERMINATOR DONALD DUCK SERIAL ASSAULT

酉

ALPHA MISSION 2 199 F 249 F MUTATION NATION 249 F VIEWPOINT 249 F WORD HEROES 2 JET 249 F LAST RESORT 249 F SAVAGE REIGN 299 F A D KOMBAT 299 F KARNOV S REVENGE 299 F NINJA COMMANDO 299 F KING OF FIGHTERS 95 SAMOURAL SHODOWN 3 329 F

ROBOCOP VS TERM GLOBAL GLADIATOR CHUCK ROCK 2

LEMMINGS SOLITAIRE POKER PRINCE OF PERSIA TAZ MANIA

KLAX CASTLE OF ILLUSION MONACO 6P 2

99 F

149 F

CONSOLE 629 F WORLD HERDES SAMOURAL SHODOWN TRASH RALLY FATAL FURY SPECIAL FOOT FRENZY EIGHTMAN EIGHTMAN SERGOKU 2 SUPER SIDE KICKS ROBBO ARMY SPIN MASTER SOCCER BRAWL WORLD HEROES 2 JET VIEW POINT SAMOURAL SHODOWN 2 WIND JAMMERS SUPER SIDE KICKS 2 LAST RESORT GALAXY FIGHT

BRANDISH SWORD MASTER Y'S 1 ET 2 STAR PARODIA FATAL FURY SPECIAL LORD OF THUNDER DRACULA X

CONSOLE 179 F CASTLEVANIA POP UP STAR WARS DUCK TALES GARGOYLES DOUBLE DRAGON GREMLINS 2

99 F 99 F 99 F 99 F BUBBLE GHOST PRINCE OF PERSIA TALES SPIN F1 RACE MARIO LAND 2 MORTAL 2 129 F 129 F 149 F 149 F MARIO LAND BATMAN 59 F

BATTLE TOAPS

LIVERISON EN SERVICE 24HDD CHRONO\*

CONSOLE 1490 F

NO-R + 1 JEU RCADE CARD DUO OWER SPORTS CA

IMBER MAN 92

ATSUJIN INAL SOLDIER CARD INAL MATCH TENNIS

Horaires d'ouverture : du lundi 10430 13k00 et de 14k00

149 F

149 F

149 |

149 1

149 F

1491

CONSOLE 299 F

DAME. - THEE 1 av du P DO PUT

ILOGI

16613 ue des 5005 P

STAR REGLEMENT • Carto bleue \_3 Nº corte bleue date d'expiration | | | | | | • Mandat-fettre 🔟 • Contre rembousament 🜙

• Chèque 🎿

Signature -

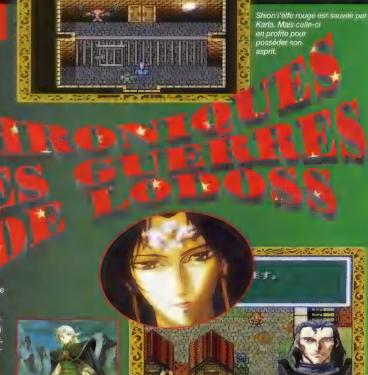
COMMANDE à renvoyer à

.Code Postal: TITRES CONSOLES PRIX FRAIS DE PORT + 35 F (CONSOLES + 50 F) FRAIS DE POR? + 3.5 F. (CONSOLES + 5.0 F)
Rejounse 4.0 F en contre remboursement, (CUSSANO 48H. Rejouter 6.5 F en contre remboursement, IET SERVICE 24th
Paus nos jeun d'occasion et consolées cont besses et agrante. Not leurs sont disposibles servourt les stocks disposibles.

# SUPER FAMICOM

Control to the control of the contro

Curieusement, ce RPG ne met pas en scène les héros habituels de la série, comme Ghim ou Deedlit. Le jeu se situe trente ans avant les aventures de Parn et de ses amis, juste après la victoire des Six Héros (Neese, Beid, Flévé, Fawn, Wort et Karla) contre Kardis, la déesse du Mal. Dans le scénario original, durant cette période, beaucoup ... choses ont change, Beld est devenu roi de Marmo et serviteur du mal. Fawn, quant à lui, est monté sur le trône de Vallis, Wort s'est exilé et vit en ermite avec sa boule | cristal. La prêtresse Neese a perdu sa fille Lairia, Karla a disparu et Flévé est mort. Le jeu vous plonge tour à tour dans la peau de différents personnages qui doivent effectuer plusieurs quêtes. Ainsi, Beld se retrouve sur l'île de Marmo, où la guerre fait rage. Il se trouvera des alliés, comme une elfe, un magicien et un guerrier. Quant Karla, elle a désormais don particulier de posséder les esprits. Ainsi, la couronne in Mireprésente voyagera IIII corps de soldat à celui d'un magicien, pour finir dans celui d'une elfe. En fait, plus qu'un RPG classique. Lodoss est un ieu stratégie et de réflexion assez difficile. Les phases de combat sont d'ailleurs fortement inspirées par les échecs: elles sont représentées par une sorte d'échiquier en 3D isométrique. L'aventure proposée est longue a ardue. Et les textes en japonais ne vous seront pas d'un grand secours (à moins que vous n'en possédiez quelque rudiment). Mais 🗓 barrière de la langue n'est qu'un problème mineur, « l'on fait l'effort 🍌 retenir les principaux items des menus.



Ashev \* 1 l'un des guerners qui se joindra à Beld.

### AVIS

### oui, mais...



J'ai toujours eu pour les Chroniques des Guerres de Lodoss
une affection particulière. Hélas,
les premiers instants furent
éprouvants. Avec ses graphismes assez pauvres et ses
combats incessants, le jeu m'a
tout d'abord dèçue. Mais, au fur
et à mesure que l'on s'imprègne
de l'ambiance du jeu, on
découvre de nombreuses subtilités dans la gestion de la magie,
dans la strategie des combats, la
disposition des personances.

leur expérience, etc. La première phase d'exploration est des plus ardues, mais, ensuite, la progression dans les quêtes s'opère très naturellement, avec l'envie de connaître la suite de l'histoire. Les fans de la série adoreront. Toutefois, son aspect réflexion pourrait déplaire aux fans de shoote-moitout, et seuls les pros du RPG japonais (et en version originale non sous-titréell en viendront à bout



Voici heros, au début leur aventure, alors qu'ils ont vaincu Kardis



Le mage vient remporter un sangiant combat. L'esprit de Karia va donc passar du corps du guerrier a celui du vainques



Les labyrinthes sont légion dans le jeu, sont assez difficiles. Heureusement, un sort magique permet d'accéder aux cartes



ÉCHEC ET MAT

Lodoss doit sa grande particularité sa gestion des combats.

Lorsque vous vous déplacez dans les tableaux, des ennemis peuvent vous tomber dessus sans crier gare à tout instant. Et le jeu bascule dans une phase de combat. Chaque personnage en présence a droit à un tour (sauf exception ou sort magique), durant lequel plusieurs actions sont possibles. On peut attaquer, lancer un sort, fuir, se déplacer, choisir d'utiliser un objet, ou encore passer son tour



Chaque groupe d'ennemis a un chet a sa tête. Celui-ci n'est reconnaissable qu'après lui avoir porté un coup; sa couronne apparaît alors un bret instant. L'éliminer revient à gagner le combat, même quand s sbires sont encore wirants

Quand on porte un coup assez puissant pour faire reculer chef hors du plateau, cela s'appelle un Check Mate. Le combat est donc gagné.



Ce sort de magie est aussi impressionnant qu'efficace. cause de graves dégâts, et son impact couvre une surface assez grande.

ll est conseille placer au moins un 👚 🤊 l'arrière Cette tactique permet de fuir rapidement si les choses se gâtent.



### **AVIS**

### oui, mais...



série d'O.A.V., je me suis jeté sur faible cependant: lors des déplacements, les graphismes ne font réserver toutefois aux amateurs du dessin animé.



REVIEW



SUPER FAMICOM

ÉDITEUR: KADOKAWA DISTRIBUTEUR: IMPORT DISPONIBILITÉ: OUL PRIX: E

ROLE PLAYING GAME 1 JOUEUR CONTRÔLE: BON DIFFICULTÉ: ÉLEVÉE NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: = CONTINUES: SAUVEGARDE

### PRESENTATION

Quelques écrans présentent l'histoire sur une musique assez lugubre. C'est assez réussi.

### GRAPHISMES

Après Secret of Mana 2, Final Fantasy VI et Chrono Trigger, Lodoss semble un peu fade.

### ANIMATION

Sommaire, et c'est normal pour un RPG. L'écran défile bien et les déplacements sont corrects.

### MUSIQUE

Très irrégulière. Tantôt sublime (comme dans la série), tantôt très énervante.

### BRUITAGES

Boum, et un éclair. Crac, et un feu de bois. Slash, et un coup d'épée.

### DUREE DE VIE

Les énigmes sont longues et difficiles à souhait. Et en plus, il y en a plusieurs.

### JOUABILITE

Des menus clairs et précis. Des déplacements légers. Mais les phases en 3D isométrique sont complexes à gérer.

Un très bon jeu de rôles, mais assez difficile d'accès. A réserver aux pros...

### SATURN

# REVIEW

promier jeu de Psygnosie sur Schum un'est autre que WipEout. Originalieme éveloppé pour la Playstation, ce titre n'a usaiment rien perdu sur Saturn. Saturnia une marguse!

a ves marques:

WipEout est une simulation d'un genre un peu
particulier. D'une part vous êtes aux commandes d'un
valsseau spatial magnétiquement suspendu
au-dessus du sol (à la manière de F-Zero). D'autre part
chacun des valsseaux proposés est hyper rapide et
bénéficie d'armes en quantité pour stopper un moment
l'avancée des adversaires (à la manière de Crash'n Burn). Ce mélange de genres n'est pas sans rappeler Cyber-speedway ou Hi-Octane sur le même support, mais WipEout les enterre huit pieds sous terre... Trois modes de jeu sont disponibles: les courses uniques (entraîne ment), le Championnat et le Time Trial (course contre la montre). Le premier mode permet de parcourir les aix circuits proposés. Lors du Championnat, il faut terminer les six courses dans les trois premières positions afin d'accéder au second niveau de jeu, la Rapier Class. Vous pourrez choisir votre véhicule et votre pilote parmi seux de quatre écuries aux spécificités différentes, ca qui vous laisse le choix entre huit bolides différents. Les deux premières écuries proposent des vaisseaux légers et dotés d'une bonne accélération, tandis que les deux demières offrent des valsseaux plus lourds, avec deux dernières offrent des valeseaux plus lourds, avec-une excellente vitesse de pointe, d'un genre idéal pour la Papler Glass. Lors des oourses, vous verrez deux sortes d'icônes au soi. Les flèches représentent des accélére-teurs (il faut toutes les prendre pour espérer finir pre-mier), et les croix de différentes couleurs des bonus (armes, boucliers, nitro...). Vous devez passer sur ces-icônes pour en profiter. Prenez garde aux dénivellations du circuit, qui font perdre de la vitesse. Au pied d'une côte, pour lever le nez de votre vaisseau, vous devrez balaser la manette, et vice-verse. Vous bénéficiez en outre d'aéro-freins (L et R) pour passer les virages en épingle à cheveux. Leur utilisation est indispensable pour survivre en mode Rapier...



ont une impor







Les concurrents sont acharnés. surtout en mode Rapier.



Tout comme dans la version Playstation, quelques bugs d'affichage subsistent.

# DE LA PLAYSTATION À LA SATURN, CE QUI A CHANGE.

- \* La jouabilite a été retravaillée, et il faut accorder beaucoup plus d'importance aux dénivellations dans la version Saturn.
- Les graphismes sont un peu moins fins.
- \* La majorité des titres techno ont été
- remixés et certains morceaux ont disparu.

   Les enurrages sont un chouïa moins bons.

   Le jeu est plus facille, ce qui n'est pas
- forcément un mai. Vous aurez deux essais par course dour vous qualifier dans le mode Championnat.
- La version Playstation proposait deux essais... pour les six courses.
- L'introduction est un peu moins beile aur Satum, car pixélisée.
- \* L'ANIMATION est un peu plus saccadée, mais la vitesse est à peu de chose près la même.

Au final, la version Saturn est un peu moins bien finie, mais, même en connaissant la version Playstation, on prend énormément de plaisir avec WipEout Satum. Tellement qu'ils se valent.



Les flèches bleues au sol sont des accélérateurs. Si vous les récupérez tous, vous pourrez espérer finir premier

### **AVIS**

### !qiuo

La version Playsta-

tion m'avait déià

totalement trans-

cendé (c'est à mon

avis le meilleur jeu

du moment sur cette



console), et voir WipEout débarquer sur Saturn m'a fait l'effet d'une bombe. La conversion est quasiment parfaite,

et j'ai retrouvé avec SPY plaisir les sensations qui m'avaient fait triper des heures durant sur la console de Sony, Mais, trêve de comparaison, WipEout sur

Playstation OU sur Saturn est vraiment monstrueux. Un de ces jeux qui vous tombent entre les mains une fois l'an: beau, rapide, maniable, long, difficile, varié, éblouissant. Un hit en puissance qu'il ne faut en aucun cas louper! J'ai bien dit en aucun cas...

# SATURN

# REVIEW



**EDITEUR: PSYGNOSIS** DISTRIBUTEUR: SEGA DISPONIBILITÉ: OUI PRIX: D

SIMULATION DE COURSE/SHOOT'EM UP 1 JOUEUR CONTRÔLE: SENSIBLE DIFFICULTÉ: MOYENNE NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: -CONTINUES: = SAUVEGARDE: OUI

### PRESENTATION

80%

Images de synthèse assez pixélisées, sur fond de beat bien cadencé.

### GRAPHISMES

Des décors superbes et variés, mais parfois des contours un peu baveux. On en redemande.

### ANIMATIO

Une vitesse d'animation complètement dinque (surtout en mode Rapier), mais un fort clipping.

### MUSIQUE

De la techno, de la techno... que de la techno! Les technophobes vont hurler de douleur..

### **BRUITAGES**

D'honnête qualité, même si certains bruitages de la version Playstation ont disparu.

### DUREE DE VIE

Patience requise pour connaître tous les circuits, et un acharnement diabolique pour finir le jeu.

### JOUABILITE

Délicate au début, elle se révèle très bien pensée par la suite. Vous dirigez votre bolide tel un avion.

Comme sur Playstation, WipEout est un must sur Saturn, Après Daytona et Sega Rally, les amateurs de simulation vont être aux anges!

### LA CLASSE!

Rapier ou Venom? Vous ne pourrez pas choisir. Enfin, tant que vous n'aurez pas fini en tête du championnat Venom. En effet, ce n'est qu'à ce moment que vous passerez dans la catégorie des pros et, croyez-moi, le mot est faible. Les concurrents sont surentraînés et la vitesse d'animation est deux fois plus rapide. Le décor des courses est également différent.



OR



passage de la course Arridos en mode Venom (notez la pub pour Krazy Ivan)...

Une fois passé en mode Rapier, l'écran de présentation des courses est différent.





pensé tout seul. qu'il fallait sauvegarder!



Cette icône représente un missile à tête chercheuse. Une des armes les plus efficaces.



pas que vous pouvez bénéficier d'une superaccélération, comme dans Mario Kart. Accelérez au moment du "One"

### **AVIS**

oui!



Que les choses soient claires: la version Saturn est tout aussi palpitante et intéressante que la version Playstation. Les niveaux sont identiques. les thèmes musicaux ont été remixés et la jouabilité légèrement revue. En effet, les vaisseaux semblent plus faciles à manier: ils se dépla-

cent plus rapidement vers la droite ou la gauche. Est-ce un bien ou un mal? Seul un entraînement intensif nous le dira. Ce qui est certain en tout cas, c'est que le jeu a gagné en facilité. On arrive à se qualifier pour la Rapier Class et ainsi à faire partie de l'élite des pilotes. Une petite déception tout de même concernant les décors, qui n'ont pas la finesse et l'esthétisme de ceux de la version Playstation. L'animation est parfois même un peu saccadée. Mais, rassurez-vous, le plaisir de jeu est toujours présent. WipEout est une très belle réussite

# PLAYSTATION



Vertigo, en plus d'avoir un long cou, dispose d'une longue queue terminée par un terrible dard. Voyez comme il s'en sert bien.



En mode Arcade, au fur et à mesure de vos victoires, vous allez conquérir de nouveaux territoires et séduire de plus en plus d'adorateurs.



A u début, il y eut les bactéries. Puis, petit à petit, les poissons firent leur apparition, et sortirent de l'eau. Les dinosaures étaient nés. Ce fut ensuite au tour des singes et des moustiques de voir le jour. Proliférèrent alors les Switch, les Panda, les potirons et, enfin, l'Homme naquit.

Cette histoire n'est un secret pour personne. Mais ce que vous ignorez, c'est ce qu'il va se passer dans le futur, et qui est conté dans le jeu Primal Rage. A la suite d'une collision entre deux astéroïdes de grande taille, la Terre est bombardée d'une multitude de météorites. Les immeubles, routes, Pizza Hut, Mac Do et autres édifices humains disparaissent à jamais

### SEPT L'ENFER!

Diablo a une chaude haleine, c'est le

moins que l'on puisse dire.

Voici les sept monstres avec lesquels vous allez pouvoir puer dans Primal Rage. Avant de vous lancer dans le mode Arcade, il est conseillé de s'offrir une petite séance d'entrainement. Ce mode de jeu vous permettra de bien prendre en main votre personnage et de vous familiariser avec les délicates commandes.



Sauron, qui n'a rien à voir avec le célèbre professeur Choron, est un terrible camassier. Regardez un peu comme il se rue sur son adversaire et lui dévore les tripes!



entre les mains des âmes sensibles.

Vertigo doit son nom à son long cou, qui lui permet de frapper l'adversaire à distance. Mal élevé, il lui arrive aussi de cracher sa haine sur la personne qui est en face de lui.



Talon a l'estomac bien en place. Il est petit, donc très vif et très rapide. Un de ses coups favoris consiste à se lancer sur son adversaire et à lui dévorer la figure.



Armadon est un animal capable de lancer des pics avec sa queue. Ne rigolez pas, je suis certain que vous êtes incapable d'en faire autant.



Chaos est un dino-bourrin: il fonce sur tout ce qui bouge et fait de gros dégâts. Le sang coule à flots...



# CAUTION BERRY

### Le vorace carnivore et le roi du congélateur se jaugent courtoisement avant de s'étriper...

Blizzard, comme son nom l'indique, maîtrise les techniques de la

congélation (si, si!), et peut figer



### oui, mais...



NIIICO

Vous me connaissez, depuis le temps que vous me supportez, les jeux de baston ne sont pas ma tasse de thé. Que voulez-vous, A.H.L. est arrivé comme une furie (drôle, non?) et m'ia confié le soin de tester le jeu. Soit. Ma première impression ne fut pas très bonne. Mais, au fur et à mesure des parties et après avoir compris le système des coups spéciaux, je dois admettre que je me suis bien amusé.

Cependant, rien ne me fera oublier les graphismes assez pauvres et l'animation plutôt médiocre pour une Playstation. Dois-je parler de l'exécrable jouabilité? Le nombre des personnages est trop peu élevé: sept, c'est d'une tristesse! On est décidément bien loin d'avoir l'arcade à domicile. Primal Rage est à conseiller aux débutants.

AVIS

non, mais...



SPY

Dans son principe, Primal Rage a tout d'un soft accrocheur. La réalisation des coups spéciaux est originale, il innove en mettant en scène des dinosaures, tout en restant classique pulsqu'ill reprend le système des Fatalités et des Combos. Mais alors que je me suis arrusé comme un danné avec la version arcade, je suis franchement déçu par la version Playstation. Ces gros monstres se trainent déraisonnablement, la

décomposition des mouvements est approximative, et, malgré la foultitude de coups spéciaux et autres Combos, il n'y a jamais que sept personnages. Comparé à un Tekken, un Tohshinden 2, un Street

Fighter Zero ou bientôt un Vampire, Primal Rage se place en queue de peloton. Il n'est pas fondamentalement mauvais, mais il ne fait pas le poids. C'est tout.



Diablo, on s'en serait douté, aime tout ce qui touche au feu. La plupart de ses coups spéciaux font apparaître des flammes. Ici, il réchauffe les pieds de Chaos.



### **PLAYSTATION**

# REVIEW



ÉDITEUR: TIME WARNER INTERACTIVE DISTRIBUTEUR: TIME WARNER INTERACTIVE DISPONIBILITÉ: OUI PRIX: E

BASTON
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: MOYEN
DIFFICULTÉ: VARIABLE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ:
CONTINUES: QUI

### PRESENTATION

90%

Une superbe introduction tout en images de synthèse et une démo du jeu.

### **GRAPHISMES**

V - /V

Tous les monstres sont digitalisés mais le rendu final s'avère d'une piètre qualité.

### ANIMATION

84%

Elle n'est pas saccadée, mais les mouvements des personnages ne sont pas fluides.

### **MUSIQUE**

80%

Les tam-tams et autres percussions, ça va cinq minutes... mais pas plus!

### **BRUITAGES**

85%

Ils ne sont pas extraordinaires. Seul le hurlement des dinosaures est appréciable.

### **DUREE DE VIE**

**78**%

Les pros le finiront très vite. Seuls les novices s'amuseront quelques heures. Les autres...

### JOUABILITE

79%

C'est insupportable. Pour réussir un coup spécial, il faut trois mains à neuf doigts!

### INTERET

81%

Primal Rage n'amusera que les jeunes joueurs. El sí les coups spéciaux comme les Combos sont Végion, sept personnages, c'est pas la foule!

### SUPER FAMICOM

# REVIEW

e quare édite pour une fois autre chose qu'un Dexcellent RPG: un excellent wargame! Vollà de développeurs qui ne risque pas de nourrir Ze Killeri Bahamut Lagoon se présente d'emblée comme un bon vieux jeu de rôles. Vous contrôlez le héros, et votre première tâche consistera à le renommer, ainsi que ses amis, en japonais. Chaque groupe, constitué de quatre personnages, comporte un leader et un dragon pour les déplacements. Vous vous baladez donc sur un vaisseau avec vos potes et vos dragons, quand quelqu'un a la mauvaise idée de kidnapper une des membres de votre groupe. Sans hésiter, vous partez à sa recherche, car la jeune personne qui a disparu vous est des plus utiles: pour l'instant, elle seule a le pouvoir d'invoquer un dragon! Et c'est là que le jeu bascule dans un mode de Wargame. Votre mission consiste alors à repérer le chef des unités adverses et à l'éliminer. Il est inutile de tuer tous ses soldats. Vos dragons se déplacent seuls. mais vous pouvez déterminer leurs techniques de combat (parmi trois). Les combats se déroulent comme dans un jeu de rôles, à la manière d'un Final Fantasy, par exemple. Les personnages disposent chacun de compétences différentes. Vous devrez les équiper en conséquence (ainsi, pas d'armure pour les magiciens). L'argent que vous gagnerez lors des batailles vous servira à acheter bombes, potions et armes. Mais vous pourrez également récupérer de tels objets sur les corps de vos victimes. Tactiquement, je vous conseille d'essayer d'arriver le plus rapidement possible jusqu'au boss, quel qu'en soit le prix. Car, dès que les renforts ennemis se pointent, lors d'une bataille rangée par exemple, votre équipe aura vite fait d'être submergée.

Vous ne poserez presque pas pied à terre pour arriver sur le plan de jeu.



### AVIS

oui!



### PANDA

J'adore les jeux de stratégie, et Bahamut Lagoon est une sorte de Mystaria un peu plus linéaire, avec une partie RPG plus développée. Graphiquement, le jeu est superbe, avec des effets de transparence et de lumière très bien utilisés, notamment lors des sorts de magie. Seul tout petit bémol à l'attention des néo-phytes: il leur faudra reconnaître quelques kanjis, très simples, comme ceux du feu, de la glace, pour user de la magie et pour l'ibres expérier qu'illes expérier expérier expérier expérier expérier expérier expérier expérier expérier exp

sauvegarder. Mais j'ose espérer qu'il y a toujours une âme de gaijin fan de RPG qui veille en chacun de vous. En conclusion, si le japonais ne vous rebute pas trop, le jeu est suffisamment long, et excellent!

# Petit combat entre dragons pour réchauffer l'atmostphère. Cette bombe au slime déroutera



Le centre de contrôle du vaisseau est en état d'alerte.







Ces dragons s'apprêtent à attaquer le vaisseau.



vos adver-

MARC

dialogues et menus en ja pon ais, Bahamut Lagoon mia vraim en temballé. Le système de résolution des combats est un habile mélange entre Final

Malgré ses

Fantasy et Shining Force... C'est dire s'il est bon. Quant aux graphismes, ils sont carrément fantastiques pour une Super Famicom, et les effets spéciaux (transparences et déformations) sont spectaculaires. Un titre réalisé de main de maître. J'attends donc la version française, avec une légère pointe d'impatience, toutefois. La moquette est déjà toute baveuse, il ne me reste même plus un ongle à ronger, à part ça, tout va bien, je peux encore attendre... deux ou trois minutes.

# SUPER FAMICOM



Les sorts de magie sont vraiment superbes. Mais sachez les utiliser à bon escient. Certains monstres se régénéreront sous l'effet d'une attaque à base de feu, par exemple. Avec les sorts qui dégagent une grande onde de choc, essayez de toucher le plus d'ennemis possible,





Cette phase de RPG, très classique, se déroule dans un village, comme il se doit.



Depuis ce menu, vous pouvez changer l'équipement, le leader ou même les membres du groupe.

# REVIEW



**ÉDITEUR: SQUARE SOFT DISTRIBUTEUR: IMPORT** DISPONIBILITÉ: QUI PRIX: #

STRATÉGIE/RÔLES 1 JOUEUR CONTRÔLE: BON DIFFICULTÉ: MOYENNE NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: CONTINUES: -SAUVEGARDE: OUI

### **PRESENTATION**

Une jolie présentation comme on en a l'habitude avec Square.

Ils sont d'une beauté à peine croyable pour la

### ANIMATION

Dans ce genre de jeu, on ne tient pas compte de l'animation: il n'y en a pas.

### MUSIQUE

L'ambiance sonore est géniale. Bravo aux compositeurs

### BRUITAGES

Ils sont très bien réalisés.

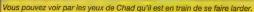
Le jeu est long et la difficulté progressive.

Les textes en japonais ne gêneront pas la com-préhension du jeu. Vous devrez juste mémoriser quelques sorts de magie.

Bahamut Lagoon est un excellent wargame, fortement mâtiné de RPG. Encore une très bonne production de Square.

# **PLAYSTATION** REVIEW





Le vil médium est carrément pas net.

p sychic De lactive in est pas maiment un jeu vidés c'astum film interactif. Unique en son genne su-layutation, es titre complètement mystique et léjanté bénéficie d'une excellente réalisation et d'u sonario intéressant. Floramage qu'il soit en angles

Entièrement tourné en décor naturel, près de la baie de San Francisco, Psychic Detective tient sur trois CD, pas moins. Vous / jouez le rôle d'Éric Flash, un médium III seconde zone embarqué dans une intrigue complexe, où les spirites côtoient les meurtriers en puissance. Possédant le pouvoir se transférer dans corps des gens qui l'entourent, Eric va tenter de

démêler l'intrigue en se "glissant" dans le corps des principaux suspects. Cette approche mystico-délirante du permet de donner une dimension ludique Psychic Detective. En voici les mécanismes principaux: en vous projetant dans le corps des autres, vous assistez à certaines séquences qui dévoilent un aspect important de l'histoire. Le hic, c'est que tout se passe en temps réel. Cela veut dire que pendant que vous êtes dans le corps de bidule (ou le vôtre), en train de boire le thé et parler chiffons, il y a Truc-muche qui assassine grand-mère dans les toilettes. A vous donc de "posséder" les bonnes personnes au bon moment pour assister aux bonnes scènes. A la fin, dans tous les cas, vous affrontez le big boss du jeu qui vous défie dans un combat psychique autour d'un échiquier zarbi. Les pièces de cet échiquier sont des symboles représentant les indices que vous avez découverts au cours du jeu. Il vous de comprendre ces symboles et déduire le pouvoir qu'ils ont les uns sur les autres. tout en sachant que ces pouvoirs varient selon vos actions précédentes. Un exemple: madame Tikunov est effrayée par la ballerine. Ce symbole la bouffera sur l'échiquier, sauf - vous avez auparavant aidé cette brave dame - se débarrasser de sa peur. Vous ne comprenez rien? C'est normal. L'ambiance dans Psychic Detective est hyper glauque et le scénario carrément obscur. Autant vous dire que vous ne parlez pas très bien anglais, ce n'est même pas il peine de vous plonger dans cette intrigue. Pourtant, Psychic Detective est un véritable film interactif, qui aurait lar-

### TÉLÉ OU CINÉ?

La plupart du temps, les séquences vidéo sont de petite taille (on peut les afficher en plein écran, mais c'est trop moche!). Il y a néanmoins beaucoup de séquences en Full Motion Video plein écran.

En médaillon, voici toutes les personnes dans le corps desquelles vous pouvez transférer votre esprit.





Un sac vomitoire est fourni avec le jeu pour certaines séquences en FMV.



gement mérité une traduction.



Voici le "black diamond", l'étrange échiquier des symboles de puissance psychique.

### AVIS

### oui, mais...



Personnellement, je trouve Psychic Detective génial, mais si vous ne parlez pas anglais, passez votre chemin. L'histoire est déjà particulièrement alambiquée, alors si, en plus, on ne saisit pas toutes les subtilités des dialogues, c'est râpé jusqu'à la moelle. Ce jeu est donc réservé à l'élite anglophone, ce qui est regrettable. Car même si, la plupart du temps, la fenêtre de jeu est trop petite, l'ambiance est

hallucinante et le scénario m'a vraiment plu. Mais il ne me semble pas que ce genre de titre soit destiné à un public console assez jeune. Pourtant, c'est un film interactif d'excellente qualité, réalisé avec des acteurs de talent. Mais ce jeu est quand même un peu trop bizarre... Un seul conseil: consultez attentivement la notice avant une utilisation prolongée, ce ieu est hallucinogène!

### **JOUEUR** PASSIF?

Premier du genre sur Playstation. Psychic Detective relance la polémique concernant ce genre de programme. En théorie, on influence directement le scénario par ses actions. En pratique, il s'agit d'appuyer sur un bouton au bon moment pour se retrouver au bon endroit. On parle d'un scénalaisse une grande liberté mais, er définitive, il s'agit pour le joueur de recommencer encore et encor avant de trouver le bon "chemin" Dans Psychic Detective l'ambiance est tellement étrange et le scénario si bien construit qu'on se laisse prendre au... jeu, justement. Et puis, la phase finale accorde une place importante à l'interprétation personnelle et à la déduction. Cela n'empêche pas bien sûr d'avoir un sérieux sentiment de déjà-vu au bout de quelques parties, mais la magie du cinéma fait son office pendant

### psychouic!



AVIS

Electronic Arts Studio donne enfin ses lettres de noblesse au film interactif sur des consoles telles que la Saturn ou la Playstation. Les actions sont toujours aussi limitées, mais cela nous change de l'inévitable jeu de tir auquel nous avait habitués des éditeurs tels que Digital Pictures ou American Laser Games. Personnellement, j'ai adoré Psychic Detective, et ce pour trois raisons: les acteurs sont excellents, le scénario est très bien ficelé et plus les parties avancent, plus vous en apprenez. Enfin, la réalisation est d'un très bon niveau. De plus, le côté psychédélique, qui pourra faire fuir nombre d'entre vous, apporte une atmosphère sordide à souhait, et vous vous retrouverez dans un état proche du delirium tremens. Si certains risquent de le trouver lassant à la longue, les plus accros d'entre vous n'auront de cesse d'essayer de dénouer cette énigme policière. Mais attention, une bonne connaissance de l'anglais est impérative, sous peine de s'ennuyer très rapidement.

# **PLAYSTATION** REVIEW



ÉDITEUR: ELECTRONIC ARTS STUDIO **DISTRIBUTEUR: ELECTRONIC ARTS** DISPONIBILITÉ: OUI PRIX: D

**FILM INTERACTIF** 1 JOUEUR CONTRÔLE: EXCELLENT DIFFICULTÉ: MOYENNE **NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: =** SAUVEGARDE: MEMORY CARD

### **PRESENTATION**

On a vraiment l'impression de participer au film. La vue subjective est très bien utilisée.

### GRAPHISMES

Superbes, Les séquences vidéo et les effets spéciaux sont fabuleux.

### ANIMATION

La plupart des séquences sont affichées dans une petite fenêtre. Néanmoins excellente.

### MUSIQU

vrai film.

Dans ce domaine, le jeu n'a rien à envier à un

### BRUITAGES

Quoi de plus réaliste que des bruitages de cinéma?

### **DUREE DE**

80%

Le scénario offre quatorze fins différentes.

Difficile de faire compliqué quand il n'y a qu'une action possible. Mais attention: il est vital de parler anglais couramment.

### INTERE

Un vrai film interactif (mais en V.O. non soustitrée!), à l'ambiance complètement zarbe et à la réalisation excellente. On aime ou on déteste.





HL Face Off est le premier jeu de hockey sur glace à déberquer un Playetation. On y retrouve toutes les équipes qui font la gloire de la National Hockey League (HHL), ainsi que ses stara. Le hockey peut se pratiquer sur différents terraine. Le viste un "la louis de chockey de rue), où les joueurs sont en rollers sur le bitume, un "loe hockey" que NHL Face Off vous invite à journe de chap joueurs s'affron-en tentant de respecter différentes règles. Premièrement le mettre un coup de crosse dans tronche : l'adversaire, sinon c'est. I prison (e) sus le mettre un coup de crosse rendant deux minutes).

Deuxièmement, si vous expédiez | palet à l'autre bout terrain et qu'un joueur adverse l'intercepte, un femilie noux" est siffi ( se jouera à quelques ) si de vos sages. Même régime pour in hors-jeu (il interdit to pesser le palet si le receveur a déjà fram hi le ligne. bieue). Maintenant que vous conneissez ces règles ilmples, il veus faudre les respecter si yous ne vouleir per que toutes vos actions solent interrompues. On is, nomme sala est possible sur un jeu de hockaj and marriera concurrente. Perchant le maich, quater The second secon



### DES VUES POUR TOUS LES GOUTS

Oui, il y en aura pour tout le monde. Quatre vues différentes sont disponibles: une vue sur le côté (Side Cam), une vue au niveau de la glace (Ice Level Cam), une vue en diagonale (Diagonal Cam) et une vue verticale (Vertical Cam). La vue la plus réaliste de toutes, celle qui vous met le plus dans la peau du joueur, est l'Ice Level Cam. Elle comporte cependant quelques défauts, en particulier une mauvaise visibilité de ce qui se passe derrière vous.





La vue au niveau de la glace est de loin la plus

En e verticale, on bien le gardien va avoir du là arrêter palet.



Vue de côté. Attention l'attaquant se prépare à tirer. Un but en perspective?

### oui!

NHL Face Off est très bien conçu. Les fans de ce sport retrouveront tous les ingrédients qui les font vibrer devant la télé ou sur la glace. La maniabilité est bonne, et il est possible de paramétrer beaucoup de facteurs (temps, joueurs, règles, etc.). Aucune des quatre vues proposées ne gêne le déroulement de la partie. Les stratégies de jeu sont faciles à élaborer, l'animation est impeccable ill les graphismes sont tout à fait corrects.

les morceaux de musique ne sont pas bien longs. ils apparaissent au bon moment et sont d'un bon niveau. NHL Face Off est une petite réussite.

Vue diagonale. Les deux attaquants sont bien marqués par l'équipe adverse

SWITCH

oui!

Les jeux de hockey sur glace ne sont pas

légion sur console, et

surtout ne sont pas



### L'arbitre est parfois gênant, mais jamais au point d'influer radicalement sur le déroulement de la partie.



Comme vous pouvez le constater, la défense adverse est très bien organisée.

**AVIS** 

souvent agréables à jouerl Eh bien, voici la preuve que la règle comporte des exceptions: NHL Face Offl Graphiquement, le jeu est beau, les sprites sont fins... Mais le plus fort, c'est l'ani-

mation: elle est rapide et ne souffre d'aucun défaut, on nage dans la fluidité. Les mélodies sont certes assez nazes, mais c'est pareil pour tous les jeux de ce genre! Les déplacements des joueurs sur la glace sont réalistes, et on peut même se bastonner! Un bon jeu de hockey qui promet des parties très sympa. Les amateurs seront ravis.





Le mode Replay est très complet. Il s'utilise comme un magnétoscope vous pourrez grâce à lui visionner et revisionner à l'infini vos plus belles actions.

# **PLAYSTATION**

# REVIEW



ÉDITEUR: SONY
DISTRIBUTEUR: SONY
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: E

SIMULATION DE HOCKEY
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: TOUT JOUEUR
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 4
SAUVEGARDE: OUI

### PRESENTATION

90%

La notice est claire et l'intro en met plein la vue avec des images de synthèse.

### GRAPHISMES

85%

Les graphismes sont un tout petit peu trop pixélisés à mon goût.

### ANIMATION

92%

Les joueurs sont animés de façon hyper réaliste, sans aucun ralentissement ni bug d'affichage.

### MUSIQUE

809

Hormis les refrains de titres célèbres joués à l'orgue, rien à signaler.

### BRUITAGES

90%

Du glissement du palet sur la glace jusqu'aux cris des joueurs, rien n'a été oublié.

### DUREE DE VIE

92%

Il faut du temps pour finir les play-off, les saisons et découvrir toutes les subtilités du jeu.

### JOUABILITE

919

Rien à redire: les joueurs glissent parfaitement sur la glace et la disposition des différents boutons est bien pensée.

### NTERET

Un jeu de hockey sur glace très complet, dans lequel on retrouve toutes les stars de la NHL Très bien concu, il ravira les fans.

# REVIEW

Trois mois seulement apres la première compilation de ses meilleurs jeux d'arcade, Namco remet couvert. Namco Museum Volume 2 regroupe à nouveau six eux d'arcade datant du milieu des années 80... pour l'plupart, méconnus!

Et c'est reparti pour un tour! Tourne, tourne le manège de la nostalgie. Namco, loin du vent de folie 1, souffle autour de 11 3D temps réel et autres jeux disposant de placages de texture 1 tout va, propose une nouvelle compilation de ses jeux d'arcade d'autrefois. Le premier volume offrait des jeux mondialement connus comme Pac-Man, Pole Position ou encore Galaxian, ce nouveau recueil dispose de titres autrement plus obscurs. Il y a d'ailleurs fort à parier que la plupart d'entre eux ne sont jamais sortis qu'au Japon. Ainsi, des jeux tels que Cutie Groboa petites oreilles) ou Dragon Buster sont aussi réputés en France que Switch l'est en Egypte. Namco Museum Vol. 2 regroupe donc des jeux de réflexion des shoot'em up ou encore des jeux de réflexion des shoot'em up ou encore des jeux de réflexion que très peu les amateurs de 3D mappée.

Cutie est casse briques très amusant. Il est compalible avec le manette à molette de Namco spécialement conque pour cette compilation





Xevious fur l'un des premiers shoot!em up d'arcade à disposer d'un scrolling vertical (dixit A.H.L.). La aussi, la difficulté est au rendez-vous.

### AVIS

### oui, mais...



NIIICO

Si premier volume brillait par ses titres au succès reconnu, Namco Museum Vol. au contraire, dispose de jeux quasiment inconnus en France. A part le fameux Xevious et Gaplus, un Galaga "relifté", les autres jeux sont restès inédits dans notre pays. C'est d'ailleurs ce qui pèche un peu dans cette compilation. Etant exclusivement réservée aux Japonais, il est normal qu'elle regroupe nombre de ieux sortis uniouement au Japon.

jeux sortis uniquement au Japon. Mais cela ne signifie pas pour autant qu'elle soit mauvaise. Disons simplement que, dans leur grande majorité, les jeux proposés ne sont pas tous aussi intéressants et passionnants que l'étaient ceux du premier recueil.

# MAMCO MUSEUM

VOL.2



ile dernier jeu, Dragon Buster, est un jeu d'aventure/action. Valeureux chevalier, vous devez visiter de nombreux donjons et évincer dragons autres squelettes vivants



Mappy est un jeu de plates-formes très sympa. Vous dirigez une souris et devez éviter les chats qui hantent les étages d'une maison. Une sorte de Pac-Man à la sauce plates-formes...



Groboa ressemble beaucoup a Battlezone, un ancêtre des jeux d'arcade. Le but ici est de détruire tous les ennemis à l'écran sans sefaire toucher. Pas facile



Gaplus est un derivé du celebre Galaga La difficulté est toutefois très élavée et souis les pros arriveront à ravaser les nombreux stages.



PRIX: D
1-2 JOUEURS ALTERNÉS/ARCADE

### PRESENTATION

88%

Comme dans le volume précédent, la présentation du musée est entièrement gérée en 3D. Splendidel

### GRAPHISMES

O, Z 'hui

Cela ne fait aucun doute: ils sont aujourd'hui complètement ringards. Mais autrefois...

### ANIMATION

100%

Les sprites sont minuscules, autant dire que la Playstation n'a aucune peine à les animer.

### MUSIQUE

15%

Namco n'a rien changé aux thèmes d'antan, et cela paraît bien pauvre de nos jours.

### BRUITAGES

0%

lls feraient pâlir de jalousie mon vieux ZX-81: biip, zap zapt boum! C'est pas génial, ça?

### **DUREE DE VIE**

88%

Les vieux A.H.L. et Nilico ont apprécié. Normal. Les plus jeunes risquent d'être... étonnés.

### **JOUABILITE**

100%

Rien de plus jouable: gauche, droite, haut, bas et tir. Paurquoi faire compliqué?

### INTERET

60% jeunes

88% nostalgiques

Sensiblement moins intéressante que la première mouture, cette compilation ravira à coup sûr les joueurs de l'ancienne génération.



# SATURN REVIEW



ncore un jeu tiré d'un manga, ce qui ne sera pas pour déplaire à tous les adeptes de la secte du grand gourou Panda-ROM (Read Only Manga). "Ninku" est à l'origine un manga très célèbre au Japon, dont certains d'entre vous auront sûrement entendu parler. Mais je ne suis pas sûr que le jeu sur Saturn obtienne la même notoriété... Ninku est un jeu de baston qui fait intervenir des personnages réalisés en 2D dans un décor en 3D. Huit personnages issus du manga sont sélectionnables. On pourra ainsi jouer avec un nain coiffé d'une casquette, un exhibitionniste en slip, pétomane de surcroît, un mage, un play-boy en marcel (T-shirt sans manches et à troustrous), un chevalier mystique avec plein d'armes sophistiquées, etc. Pendant le jeu, deux adversaires s'affrontent. Comme dans Tekken, lors d'une projection, le combattant éjecté se retrouve sur un plan différent. Mais, contrairement à ce demier, vous n'avez pas la possibilité de vous déplacer sur toute l'aire de combat. Le mode Story se termine assez facilement et, à deux, le jeu ne propose pas suffisamment de coups spéciaux pour que la durée de vie soit conséquente. On remarquera les quelques petites touches d'humour (très japonais...) apportées aux différents coups spéciaux des personnages, comme par exemple le "mékenslip" qui pète ou le méchant chevalier sous la pluie avec son ciré jaune et son parapluie. Bref, il y a de quoi rire... et en premier lieu de la médiocrité du jeu!



Cette attaque invoque un dragon qui puisera pas mal d'énergie à la barre de l'adversaire.



Cette attaque, en bleu sur la photo. est une des plus efficaces de ce personnage. Elle peut être exécutée dans n'importe quel sens.



Je vous avais prévenus, l'humour est au rendez-vous. La simple vision d'un combattant en ciré iaune. censée halluciner l'adversaire. coûte des points d'énergie.



Huit persos sont sélectionnables et peut-être plus grâce à une astuce (mais cela reste à vérifier).



L'intro est un petit dessin animé, où les personnages exposent leurs différents pouvoirs.



Grâce à certaines projections, on peut envoyer bouler l'adversaire au tout premier plan. Le rendu de la 3D est tout de même assez mauvais.

### **AVIS**

### oui, mais...



ce ne pouvait être qu'au Japon. car le manga n'est pas très connu en France. Il semble que les programmeurs aient voulu jouer la carte de l'originalité en mélangeant 2D (pour les personnages) et 3D (pour les décors). Le résultat n'est pas vraiment extraordinaire: l'animation est saccadée, les coups spéciaux sont basiques, l'ensemble manque de

couleurs et les décors de détails.

Que les choses soient claires: si la sortie de Ninku était attendue.

Tous ces gros défauts sont tout de même amortis par la maniabilité, assez bonne, et la possibilité de faire quelques petits Combos. Vous l'aurez deviné, il y a beaucoup mieux dans le genre sur Playstation, comme Tekken 2, par exemple, qui devrait être disponible au Japon et dans les boutiques d'import à l'heure où vous lirez ces lignes...



1-2 JOUEURS SIMULTANÉS/BASTON

### PRESENTATION

Un petit dessin animé sympathique présente les personnages et leurs différents coups spéciaux.

**GRAPHISMES** Certains décors sont vraiment beaux, mais l'ensemble manque cruellement de couleurs et de détails.

### ANIMATION

Le jeu mélange 2D pour les persos et 3D pour les décors. Le tout est saccadé et mal rendu.

Ella est variée, mais ce n'est pas du grand art, comme dans les jeux SNK, par exemple.

### **BRUITAGES**

Dans un style japonais, ils manquent de réalisme.

**DUREE DE VIE** On a vite fait le tour du jeu et des différents coups spéciaux. En mode Story, c'est plus que simple.

### JOUABILITE

Les coups spéciaux sont assez simples à réaliser, mais leur animation est un peu trop saccadée.

### INTERE

Ninku propose un mélange original de 2D et de 3D avec des persos de manga. Mais cela ne suffit pas.



Chèque à la commande : / Contre Remboursement / Port collissimo : 30 F
Port Chrono : 40 F Contre Remboursemnt : 76 F (console 50 / 80 / 14 9 )

# **SUPER FAMICOM** REVIEW







Les petits ailerons vous permettent de planer.

na est l'heroïne de deux films et d'une série de six OALV., sortie en version sous-titrée chez Kaze Ananation. Dans cette version pour la Super Famicom Iria doit remplir plusieurs missions, rémunérees bien sur, car elle est chasseuse de primes!

Mais le Zeiram, créature immortelle et malfaisante. veille, et vous posera de sérieux problèmes. Le jeu se compose en deux parties: une phase de platesformes et une autre de shoot'em up. Dans la première, Iria peut détruire ses ennemis de plusieurs façons différentes. Elle dispose de ses pieds et poings ainsi que d'une glissade. Mais la technologie est de la partie et, si vous êtes économe, vous aurez à votre disposition plusieurs fusils à tir multi-directionnel ou en rafale. Les gadgets utilisés par Iria dans le dessin animé, de la bombe à hélice aux petits ailerons pour planer, ont également été gardés dans le

eu. Habile, la chasseuse de primes peut effectuer un double saut en l'air pour accéder à certaines passerelles. Dans la phase de shoot, Iria, uchée sur son "ombrelle volante". doit détruire les ennemis qui croisent son chemin. Pour ce faire, il lui est possible de tirer vers l'avant ou l'arrière. Un système de mots de passe vous permet de reprendre une partie au dernier niveau



Lorsque vous voyez la tête du Zeiram, vous avez intérêt à ne pas avoir vidé votre chargeur.



pas à attaquer des deux côtés en même temps.



### oui, mais...

Le jeu est très fidèle à l'esprit du dessin animé. On retrouve

l'ordinateur qui la guide et

de shoot'em up, elles sont



quelques-uns de ses amis. Les ennemis, ainsi que les armes. sont directement issus du DA Mais l'animation est un peu lente. Heureusement, Iria peut courir! Les graphismes sont assez inégaux: III premier niveau est immonde, alors que d'autres sont plutôt réussis. Quant aux phases

PANDA

agréables mais restent assez sommaires. Bref, jeu est sympathique si l'on aime dessin animé, sinon il est assez quelconque



Certains ennemis, une fois liquidés. donnent des bonus



Iria en mode "grande vitesse".





1 JOUEUR/PLATES-FORMES - SHOOT

PRESENTATION

Une jolie présentation met en scène Iria, la charmante chasseuse de primes.

GRAPHISMES

Les graphismes des niveaux sont de qualité inégale. Le meilleur côtoie le pas terrible.

ANIMATION

76%

L'animation a tendance à raientiri

MUSIQUE

83%

Des mélodies d'ambiance assez quelconques.

**BRUITAGES** 

80%

Classiques et guère fantastiques...

**DUREE DE VIE** 

Le jeu est prenant, le système de codes sympa et les niveaux assez variés.

JOUABILITE

En l'air, le personnage d'Iria n'est pas maniable.

Un petit jeu plaisant, mi-plates-formes mi-shoot'em up, à la difficulté bien dosée et qui reprend nombre d'éléments du dessin animé.



Chemiente (SSvittch1996), il Conscient on a besoin de toil Li hintendo 84 viblentôt arriver, la Playstation et la Saturn cont déjà lé. Et toi, to es où, dens tout pa? Dis le sour en répondant su questionneire él-descoul. Si tu le renvoie avant le 30 uvril 1998, lu gegneras peut-être un des 20 tre-shirts. Le killer par tinage su cort. Pour remplir le guestionneire, entoure le chiffre gue transpond à la réponse, élection cest.

1- Indique :				6- Penses-tu que Consoles + consacre aux mangas		
quelle(s) machine(s) tu possèdes actuellement,				(entoure le chiffre qui correspond à ta réponse) Trop de de place 1		
quelle(s) machine(s) tu rêves de posséder, et quelle(s) machine tu es sûr(e) d'acheter ou de te faire offrir d'ici 1 an.				Pas assez de place 2		
at dnama(s) machine th	Je possède	Je souhaite avoir	J'aurai d'ici 1 an	La place qui convient 3		
C.D.I.	1	2	3	La piace da convien		
CORE GRAPHX	i	2	3	7- Que souhaiterais-tu trouver sur les mangas dans	Consoles + ? (entour	le chiffre qui
GAME BOY	1	2	3	correspond à ta réponse. Tu as une seule réponse possible)		
GAME GEAR	1	2	3	Uniquement des informations sur l'actualité mangas		
JAGUAR	1	2	3	Uniquement des extraits de mangas	2	
MASTER SYSTEM	1	2	3	A la fois l'actualité des mangas et des extraits	3	
	1	2	3	Ni l'un ni l'autre	Å	
MEGADRIVE		2	3	MITUITINTAULE	**	
MEGADRIVE 32X	1	-	•	0.1. 4. 1171		1
MEGA CD	1	2	3	8- Joues-tu aux jeux de rôles? (entoure le chiffre qui		nse)
NEO GEO	1	2	3	oui 1 non	2	
NES	1	2	3			
PLAYSTATION JAPONA	AISE 1	2	3	9- Si oui, lesquels?		
PLAYSTATION FRANCA	AISE 1	2	3	Donjons et Dragons		
SATURN JAPONAISE	1	2	3	L'Appel de Cthulhu		
SATURN FRANCAISE	1	2	3	In Nomine Satanis		
SUPER NINTENDO	1	2	3	Cyberpunk		
SUPER NES	1	2	3	Warhammer		
SUPER FAMICOM	,	2	3	Star Wars		
		2	3	Autres		
NINTENDO 64		2	3			
3 DO	1	2		Précise lesquels		
AUTRE	1	2	3			
Précise quel autre maté	riel					
		***************************************				
				10- Joues-tu aux jeux de cartes du type "Magic"? (e		réponse)
2- Possèdes-tu ou souh				oui 1 non	2	
	Je possede	Je souhaite acquer	ir			
MAC	1	2				
PC	1	2		. 11- Souhaites-tu en savoir plus sur tous les nouveau	ux jeux de cartes qui:	sortent?
LECTEUR CD ROM	1	2		oui t non	2	
ELOTEON OF HOM						
(inscris 1 en face du jeu enfin 3 pour celui que tr	que tu aimes le plus,			12- Depuis la rentrée de septembre Consoles + t'a o Lesquels as-tu eus (entoure le chiffre qui correspon- et lesquels as-tu préférés? (classe-les dans ton ordre	d à ta réponse)	
Jeux de baston		Shoot-them-up			Oui Non	o at present
Jeux de rôles		Plates-formes	u u	1		
Simulation		Beat-them-all		Le supplément Spécial Baston (n° octobre 95)	1 2	7
Action		Tir		Les jaquettes CD spécial tips	1 2	_
	<u> </u>		ā	(dans le supplément Baston du n° octobre 95)		
Réflexion	3	Auto-moto	<b>J</b>	Les extraits de Cyber Weapon Z	1 2	
Sport				(n°novembre et décembre 95, janvier et février 96)		
				Le porte-clefs Playstation (n° décembre 95)	1 2	
4- Aimes-tu les mangas		- 5		40 = 10 - 10 - 10 - 10 - 10 - 10 - 10 - 1		
(entoure le chiffre qui c		e)		13- Tu as d'autres remarques à faire? Lance-toi.		
Beaucoup	1				*************************	******
Assez	2					
Peu	3			114(1444))	***************************************	*****************
Pas du tout	4					
				14- Tu es (entoure le chiffre qui correspond à ta rép		
				Un garçon 1 Un	e fille 2	
5- Dans la liste de mang	gas et de dessins anim	rés ci-dessous.				
indique quels titres tu connais (entoure le chiffre qui correspond à ta réponse), et quels sont tes 5 préférés (numérote-les de 1 à 5 en inscrivant 1 en face de celui que tu				15- Quel est ton âge?	ans	
préfères et ainsi de suit		and Advantage of	dinin.			
	Je con		leres	Indique tes coordonnées complètes ci-dessous		
	Oui	Non				
Vidéo Girl Ai 1 2				NomPrénom		
Cyber Weapon Z	1	2		Adresse		
Chronique de la guerre de La	odoss 1	2		- Autoba - A		
Akira	1	2		Code postalVille		
Appleseed	1	2		code postal ville	***************************************	
Dragon Ball Z	1	2		Parts Assessment & Made assessment		ne.
Cobra	1	2		Envoie ton questionnaire à l'adresse suivante		300
Ranma	1	2		Enquête Lecteurs Co	insoles +	
Street Figher	1	2		Service Marketing		
Les Chevaliers du Zodia	aque 1	2 3		150 rue Galliéni		
Ninia Scroll	1	2		92514 BOULOGNE C	EDEX	

### PLAYSTATION

# REVIEW







L'introduction du jeu est sympa





Encore un Street Fighter? Oui, mais cette fois-ci, c'est un long dessin animé que votre Playstation accueille! Entre film interactif et jeu de baston, voici Street Fighter, the Movie.

Street Fighter the Movie tient sur deux CD, ce qui peut impressionner au départ. En réalité, ce demier volet de la grande série de Capconi propose deux jeux distincts. Le premier est un jeu de baston assez classique, un Street Fighter, ni plus ni moins. Le second est un dessin animé Street Fighter, d'ailleurs déjà sorti en français chez PFC, dans lequel vous incarnez un cyborg chargé d'espionner les combats. Le dessin animé se déroule normalement mais. pendant l'affrontement de deux héros capcomiens. vous devez prendre des photos qui vous serviront à acquérir leurs techniques de combat. Grâce à cellesci, vous pourrez intervenir lors du combat entre Ryu et Bison pour tenter de tuer Ryu! Si vous avez réussi à enregistrer un maximum de techniques, vous aurez plus de chances de remporter la victoire! Vous pouvez bien entendu sauvegarder à n'importe quel moment du dessin animé, et un système de codes vous permet de vous en tirer plus facilement. Ce jeubénéficie des innovations des derniers volets de la

série, et inclut notamment les super-coups.

torance injustant hu

En appuyant sur un bouton, vous accèdez aux statistiques concernant les combattants



Guile pare un coup de pled de Deelayl



Voilà le genre de robat que vous



Vega, sans son masque, est en train de se battre contre Chun-Li



Les phases de combat sont assez classiques.

模擬戦 MODE

CAPCOM/IMPORT PRIX: E

1-2 JOUEURS SIMULTANÉS/DA-BASTON

### PRESENTATION

Retrouver un dessin animé de plus d'une heure sur sa Playstation, c'est un vrai régal! **GRAPHISMES** 

Très peu pixélisés. La qualité de la décompression du dessin animé est honnète.

### ANIMATION

L'animation du jeu de baston est molle, et elle a ten-dance à ralentir.

### MUSIQUE

88%

Sympathique, sans être fantastique.

### **BRUITAGES**

Les voix en japonais sont très bien échantillonnées.

### **DUREE DE VIE**

Le jeu n'est pas très captivant, mais le dessin animé dure une heure vinat...

### **JOUABILITE**

85%

Aucun problème de jauabilité. Les options en japo nais ne sont pas trop compliquées.

Le jeu n'est pas bon, la fenêtre du DA trop petite... Cela aurait pu être dément, mais ce n'est qu'un SF de plus, et ce n'est pas le meilleur...

**AVIS** 

pixélisation a été amoindrie 🗃 'animation est très fluide. Mais c'est sur la réalisation du jeu de baston que Street Fighter the Movie pèche: les graphismes PANDA sont très moyens, m l'animation est un véritable fiasco! Et le jeu

oui, mais...

L'idée de départ de Capcom

était excellente: reprendre 🛢 film

d'animation tiré du jeu et le

mêler à un jeu de baston dans la

lignée de 📓 série. La compression du DA est bien réalisée, la

se permet même de ralentir alors qu'il est déjà plus lent que Marc au réveil! SF the Movie est encore moins bon que son homonyme, c'est dire!

### En Avril, ça défile III Des bouquins plein les mains !!! Prix: 49 E. NEW VERSION tome I RIOT tome 1 Prix/U: 78 F. Et toujours les frais de port gratos \* !!! Prix /U : 69 F. IKKYII tome 1 Prix/U: 40 F. NEW MORITAKA temes I è 7 DRAGON BALL tome 1 à 19 Prix /U: 40 F. KAMEHA Magazine de N°1 à N°9 Prix/U: 39 F. Les Vidéos font mai !!! KAMEHA Magazine de N°10 à N°18 Prix/U: 30 F. PORCO ROSSO tomes 1 à 4 Prix /U: 59 F. Prix : 150 F. NEW MACROSS PLUS - VF SECAM ART ROOK PORCO ROSSO Priz : 180 F. Prix : 170 F. NEW **NINIA SCROLL - VF SECAM** GUNNM tomes 1 à 5 Prix/U: 42 F. Prix: 170 F. NEN LES ALLES D'HONNEAMISE - VE SECAM RANMA 1/2 tomes 1 à 8 Prix/U: 40 F. TOMAD Prix/U: 150 F. HEN BABEL II - Vol 1 à 2 - VF SECAM SAILOR MOON tomes 1 à 6 Prix/U: 40 F. Prix/U: 150 F. NEW EIGHT MAN 1 à 2 - VF SECAM DOCTEUR SLUMP tomes 1 à 5 Prix/U : 40 F. Prix : 150 F. NEW YOU'RE UNDER ARREST 1 - VF SECAM STREET FIGHTER II tomes 1 à 4 Prix/U: 49 F. Prix/U: 160 F. NEW FINAL FANTASY 1 à 2 - VF SECAM NOMAD tome 1 à 3 Prix/U: 98 F. Prix : 150 F. NEW NOM DE CODE LOVE CITY - VF SECAM Prix/U: 78 f. Prix : 170 F. WEN APPLESEED tomes 1 à 4 YOMA - VF SECAM STRIKER tome 1 Prix : 49 F. PHX/U: 150 F. NEW HUMMING BIRD - VF SECAM CRYING FREEMAN tomes 1 à 2 Prix/U: 49 F. **ORANGE ROAD 1 LE FILM - VF SECAM** Prix : 140 F. AKIRA tomos 1 à 14 Prix/U: 98 F. NE ARMITAGE III VOL 1 à 2 - VF SECAM Prix/U: 120 F. Prix/U: 79 F. HEN CYBER WEAPON Z tomos I à 3 KISHIN HEIDAN 1 à 2 - VF SECAM Prix /U: 140 E. RG VEDA tomes I à 3 Prix/U: 49 F. NEW MIGHTY SPACE MINERS 1 & 2 -- VF SECAM PHX/U: 140 F. NEW LES ELEMENTALISTES tomes 1 à 2 Prix/U: 90 F. ICZELLION 1 & 2 - VF SECAM Prix/U: 140 F. AD POLICE Prix : 69 F. PHX/U: 135 F. NEW GUYVER 1 & 6 - VF SECAM MOTHER SARAH tome 1 Prix/U: 92 F. COBRA LE FILM - VF SECAM Prix: 145 F. ASATTE DANCE tomes 1 à 2 Prix/U: 79 F. RG VEDA - VF SECAM Prix: 145 f. METAL HUNTERS Prix : 70 F. THE HARD - VF SECAM Prix : 165 F. TOKYO BABYLON tome 1 Prix : 45 F. YUGEN KAISHA 1 à 3 - VF SECAM PHX/U: 100 F. HE TAKERU tome 1 Prix : 85 F. Prix/U: 145 E. UROSTUKIDOJI 3 - VOL 1 à 2 - VF SECAM VAMPIRE MIYII tomes 1 à 2 Prix /U : 70 F DRAGON BALL 1 à 3 - VF SECAM Prix /U: 140 F. L'HABITANT DE L'INFINI tomes 1 à 2 Prix /U: 59 F. BLACK JACK 1 & 3 - VF SECAM Prix/U: 140 F. Prix /U: 39 F. GON tomas 1 à 2 WATT POE - VF SECAM Prix : 140 F. L'AUTOROUTE DU SOLEIL Prix : 85 F. SAMOURAL SHODOWN - VE SECAM Prix : 140 E LE CHIEN BLANCO Prix : 59 F. RANMA 1/2 LE FILM 1 6 2 - VF SECAM Prix/U: 170 F. MISSION TEMPORELLE Prix: 59 F. SAINT SEYA IV LE FILM - VF SECAM Prix : 170 F. DOCTEUR KOH Prix : 59 F. MAX ET COMPAGNIE LE FILM - VF SECAM Prix: 170 F. ELIE Prix : 59 F. MAX ET COMPAGNIE 1 (OAV) - VF SECAM Prix : 140 F. GENO CYBER Prix : 70 F. MOLDIVER 1 à 3 - VF SECAM Prix/U: 140 F. BENSERK Prix : 70 E. TENCHI MUYO 1 & 3 - VF SECAM Prix/U: 140 F. Prix : 78 F. HEW AQUABLUE (Étodo Blancho) PLASTIC LITTLE - VF SECAM Prix : 140 F. ART BOOK DBZ 1a 7 - JAP Prtx/U: 185 F. BAOH - VF SECAM Prix : 140 F. DRAGON QUEST 1 (Fly) Prix : 25 F. RAN 1 à 2 - VF SECAM Prix/U: 140 F. PHE/U: 25 F. NEW CITY HUNTER tomo 1 à 2 PATLABOR 1 à 2 - VF SECAM Prix/U: 145 F. storelit our mois DOOMED MEGALOPOLIS 1 à 4 - VF SECAM Prix/U: 110 F es de 18 aus 🖽 **GUNNM - VF SECAM** Prix : 135 F. PRINCESS OF DARKNESS (Manga VF) Prix : 70 F. SLOW STEP 1 a 3 - VF SECAM Prix : 140 F CAMMY X (Manag VF) Prix : 70 F. Prix /U: 140 F IRIA 1 è 3 - VF SECAM CONSPIRACY 1 (Manage VF) Prix : 70 F. CYBER CITY 1 à 3 - VF SECAM Prix/U: 120 E DARK WIRBEL 1 (Manga VF) Prix : 70 F. AKIRA - VF SECAM Prix : 160 F. U-JEUNE (Manga VF) Prix : 165 E LODOSS 1 & 6 - VF SECAM Prix/U: 140 F. Proc/U: 85 E NEW OGENKI CLINIC tomos I à 2 VF KEN 1 & 4 SERIE TV - VF SECAM Prix/U: 100 F. PASTICHE HONEY FLASH - Jap Priz : 199 F NICKY LARSON 1 & 4 SERIE TV - VF SECAM Prix/U: 100 F. PASTICHE DRAGON BALL X - Jun Priv - 190 6 SAINT SEYA 1 & 4 SERIE TV - VF SECAM Prix/U: 100 F PASTICHE SEXANIME - Jap Prix: 150 F. SAILOR MOON 1 & 4 SÉRIE TV - VF SECAM Prix/U: 100 F. PASTICHE VILCE 1 à 2 - Jop Prix /U: 150 F. APPLESEED - VF SECAM Prix : 140 E PASTICHE VIRTUA ANGEL - Jun Prix: 150 F. ROUJIN Z - VF SECAM Prix : 140 E. VIDÉO SHIN ANGEL 1 à 4 - VF SECAM Prix/U: 130 F. FATAL FURY 1 & 3 - VF SECAM Prix /U : 140 F. VIDÉO DRAGON PINK 1 à 3 - VF SECAM Prix /U: 130 E SAILOR MOON R LE FILM - VF SECAM Prix : 140 F. VIDÉO ANGE DES TÊN. 1 à 2 - VF SECAM Prts: 140 F. ART OF FIGHTING III FILM - VF SECAM Prix - 140 F. VIDÉO TWIN DOLLS 1 à 2 - VF SECAM Prix/U: 140 F. GOLGO 13 - VF SECAM Prix : 140 F. MA SORCIÈRE REÏ REÏ 1 à 2 - VF SECAM Prix : 130 F. STREET FIGHTER II - VF SECAM Prix - 140 F **ESCLAVES ET SOUMISES - VF SECAM** Prix : 140 F. THE COCKPIT - VF SECAM CHASSEUR DE VAMPIRE - VF SECAM Prix: 150 F. L'ODYSSÉE DU PLAISIR - VF SECAM Prix : 140 F. Prix: 150 F FANTASMES CHARNELS - VF SECAM Prix : 140 F. LA CITÉ INTERDITE Prix : 130 F. PHX/U: 150 F. NEW POSSESSIONS DIABOLIQUES - VF SECAM Prix : 140 F. COBRA I & 100 - VF SECAM KAORI PARADISE Prix : 70 F. KEN LE SURVIVANT - VF SECAM Prix: 140 F AV ANGEL Prix : 70 E. MACCROSS ROBOTECH - VF SECAM Priz : 140 F MEE Prix : 70 F. KOJIRO 1 à 4 - VF SECAM Prix /U: 140 F. PUNICI KNIGHT Prix : 70 F. MAPS 1 à 2 - VF SECAM Prix/U: 130 F. OGENICI CLINIC I à 3 - CD ROM Prix/U: 150 F. BUBLE GUM CRISIS 1 à 3 - VF SECAM Prix /U: 140 F. LA BLUE GIRL I à 2 - CD ROM Prix/U: 150 F. UROSTUKIDOJI 1 & 2 - VF SECAM Prix/U: 140 F. MAD PARADOX - CD ROM Prix : 150 E. VIDEO DBZ de 1 à 11 - VF SECAM Prix/U: 100 F. PULSIONS MANGA 1 - CD ROM Prix : 150 F. Prix : 140 F. **VENUS WAR - VF SECAM** VIDÉO DE FEELGOOD - VE SECAM Prix : 140 f. LES FRAIS DE PORT POUR COMMANDER, VIDÉO Melle MÉTÉO 1 à 2 - VF SECAM Prix/U: 140 F. LES MOINS CHERS ! C'EST SIMPLE ! To peux comparer, SUSHI MAN est ill moins cher · Découpe, recopie ou photocopie le bon de A REMPLIR OBLIGATOIREMENT ! 04/% • Gratuits pour les commandes de plus de 400 frs commande et poste le avec le réglement à l'ordre 🛎 15 francs pour les commandes de moins de 100 frs EQUIVOX S.L.C.: 163, rue de Sèvres - 75015 PARIS ARTICLES COMMANDÉS PRIX/U 20 francs pour les commandes entre 100 Pour lièt paiements par carte bancaire, et 400 frs (France métropolitaine iii CEE). commande par téléphone ou par Minitel ! LES CADEAUX III SUSHI MAN! • Par téléphone : 40 56 03 01 Lun. - Ven : 10 h - 19 h 7 jours / 7 - 24 h/24 36 68 28 82 La carte du club KAMEHA et le voilà devenu un Moitre Manga ! Les sushi · prix sur tous les produits Fox: (16 1) 47 83 66 30 Une trading - cord AKIRA ou Judge Dredd · Por Minitel TOTAL (+ FRAIS DE PORT\*) = offerte à chaque commande. 3615 KAMEHA 12 commandes dans l'année et tu gagnes : NOM: DATE DE NAISSANCE : 1 pock GLENAT / MANGA VIDEO DIMENSION MANGA, 36 68 28 82 PRÉNOM: (1 manga / 1 K7 vidéa) ou le jeu ultime par téléphone! • 1 manga GLENAT ou • 1 K7 vidéo ADRESSE :

CODE POSTAL:

VILLE :

SIGNATURE:

• Jeux : Des tonnes de cadeoux !!! (Manga, Vidéo,...)

• Info : Sushi Man te dit avant tout la monde ! · Petites Annonces, BAL, Club

### ATEST...SPEEDY GONZAT



Ce mois-ci, c'est décidé, j'arrête de tester les jeux les yeux bandés et je ne bois plus que du lait! C'est le mois des bonnes résolutions, car Niiico a promis de ne plus draguer, Elvira m'a vendu son chat, Marc a brûlé tous ses joggings, le Panda a pris un bain. Spy a construit une tour Eiffel en canettes de bière. Switch offre des cigarettes à tout va et Alain nous emmène tous en vacances avec lui aux Seychelles! On s'éclate en avril et notre aquarium est bien rempli...

### **DOUBLE HEADER'96 BASES LOADED**



# Du base-ball pour les pros avec les vrais

joueurs de la Major League sur leur verdoyant terrain aux vues précalculées. Las, si les graphismes sont corrects, la jouabilité est plutôt moyenne, l'animation un peu lente, et les voix digitalisées trop rares. Bref, dans l'ensemble, ce n'est pas transcendant! Trois modes de jeu, plus un mode d'entraînement, sont proposés. Les points forts de ce titre sont la présentation en images de synthèse et le fait que, malgré un principe classique et une réalisation moyenne, le jeu bénéficie d'une ambiance assez cool, surtout en mode 2 joueurs.

### **WING ARMS**



import dans 🕼 n 48 sort ce mois-ci en officiel. Au cœur de la Seconde Guerre mondiale, votre objectif est de détruire les forces armées

d'une organisation criminelle. Sept zincs sont sélectionnables pour mener à bien vos nombreuses missions. Tous les boutons du pad sont mis à contribution: rotations à 360°, trois vues différentes, missiles, mitrailleuse, accélération, freinage, tout, tout sert! Le réalisme est à l'honneur et la jouabilité, la durée de vie et les bruitages sont plus que corrects. Seuls les graphismes sont légèrement pixélisés. Une bonne simulation, qui aurait cependant pu être plus belle et plus technique.

### SUPER HANG ON



Consoles+



SATURN

faux), deux

boss, deux

n° 49, débarque à toute baerzingue sur la Saturn française. Aucun chan-

gement à signaler: les graphismes sont honnêtes, l'animation assez fluide et la présentation brille par son absence. Les trois courses proposées en versions courte ou longue sont d'un bon niveau de difficulté. les motos à sélectionner sont sympa et trois vues différentes sont disponibles. Dommage que le bruit de la moto ressemble à celui d'une Mob gonflée et que l'impression de vitesse soit si mal rendue... La prise en main est délicate. Intéressant mais un peu décevant...

### **TOSHINDEN 2**



**PLAYSTATION** 

Furies supplémentaires par personnage lorsque l'Overdrive est au maximum, une animation plus speed qui facilite 🗠 réalisation de Combos, des effets de lumière du plus bel effet sur l'arène, des coups préprogrammés grâce aux boutons R1 et R2, une gestion de la 3D impeccable... Ouf!... et bref, vous l'aurez compris, cette nouvelle mouture, testée en import dans le nº 51, vaut vraiment le détour.

### COLLEGE SLAM



### SATURN

Le succès de la série des NBA Jam a poussé Acclaim à nous sortir une nouvelle version donnant cette fois-ci la vedette aux "rookies", c'est-à-dire aux joueurs universitaires, futures stars de la NBA. Les principes et options n'ont pas changé, mais les graphismes ont gagné en beauté et de nouveaux bonus ont fait leur apparition. Cela dit, le jeu ne présente pas grand intérêt pour les possesseurs de NBA Jam... Mais il est idéal pour les fans de basket amateurs de jeu d'arcade qui n'ont pas encore investi dans le genre.

### SIM CITY 2 000



### SATURN

En tant que maire de la ville. c'est à vous que revient la tâche de construire en de faire évoluer au mieux votre communauté au cours des siècles. Après avoir choisi votre époque de départ, du début des années 1900 jusqu'en l'an 2050, il convient de vous mettre au travail. Eduquez votre population, divertissez-la, offrez l'eau courante et l'électricité... Si les graphismes n'ont rien d'extraordinaire, cette simulation n'en est pas moins excellente. Il est dommage de ne pouvoir jouer avec la souris. A conseiller aux fans du genre...

## ze killer

Incroyable: il n'avait qu'une chance sur 365!

Ze

Ze a fêté son anniversaire, et il n'est

#### AVANT

Chairzami,

Vu que t'es un pote et que c'est mon anniversaire, je t'invite à venir me le souhaiter vite fait. Tu peux apporter:

- Des daubes (faut bien vivre)
- Un sextupleur pour soirée chaude
- $\bullet$  Un gâteau (avec la pin-up crémeuse qui en sort et tout...)
- Une caisse de Killer Juice©
- · Beaucoup de tendresse...

Je t'attends

Postscrotum: Vu que j'ai eu des frais, t'as qu'à amener aussi de la monnaie.

#### APRÈS

Niiico,

Glaire de mouche, excrément d'asticot, sperme de crapaud, je t'avais demandé un gâteau comme dans "Certaines l'aiment chaud", pas comme dans "Certaines l'aiment gros". Puisses-tu périr dans d'atroces souffrances...

#### Très vénéré ami (salut, Ken)

Arigato, mon pote. Continue à m'envoyer des horreurs en direct du Japon, ça me donne du boulot. La cartouche que tu m'as envoyée, c'est de la daube, de la vraie. Comme convenu, tout est vraiment à chier: les graphismes sont nazes, flous et pixélisés comme mes lecteurs les aiment. On n'y voit pas à deux centimètres, ça bouge mal, le faux effet Mode 7 à la Super Nintendo est grotesque et le petit rock fait très "supermarché". Mais ce qui m'a vraiment convaincu, c'est les petits cris des combattants (vous

n'enculeriez pas les poules, au Japon, des fois?).

#### Cher Lulu, mon Nœuvœu préféré

Fiston, je sais que tu es tombé dans le "Manga-bas-de-gamme" quand t'étais petit, et je sais que ce n'est pas de ta faute. Mais bon sang, t'as dix balais maintenant et faudrait voir à passer à autre chose. Je te renvoie ton cadeau pour que tu te rendes compte par toi-même, comme ton père l'aurait fait... Mets des notes dans le cartouche cijoint et renvoie-le-moi. Grandis un peu, merde!

#### PRESENTATION

Séquence ciné (genre...).

#### GRAPHISMES

Grossiers: du pixel à la pelle.

#### ANIMATION

Comme dans un mauvais dessin animé japonais.

#### MUSIQUE

Rock ricain à faire bouger l'une sans remuer l'autre.

#### BRUITAGES

Métal froissé, qui geint plus qu'il ne hurle.

#### **DUREE DE VIE**

Dix minutes maxi.

#### JOUABILITE

Deux coups spéciaux et l'adversaire en crève. Risible.

#### INTERET

Une resucée pixélisée pour gamins ravagés.





## SALON



#### RÉALITE VIRTUELLE: ENFIN DU CONCRET

Alors qu'elle ne révolutionne toujours pas le jeu vidéo, la réalité virtuelle s'impose de plus en plus comme un outil incontournable lorsque l'on parle de simulation. En voici trois applications.

 LA TÉLÉVIRTUALITÉ. Îmagina se décompose en trois temps: les conférences, les stands et le prix Pixel-INA. La plupart des conférences tenues cette année avait pour thème la télévirtualité, Pour • RETRANSMISSION SPORTIVE. Après l'expérience de l'America's Cup présentée l'année dernière, Imagina proposait de visionner la retransmission en images de synthèse de la course du Spider (le nouveau concept-car de Renault) dans les rues de la ville. Grâce à des balises posées sur le véhicule et le long du parcours, la course était retransmise sur le stand de Renault en direct et en images de synthèse. Bluffant.



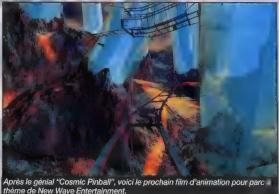
comprendre ce que signifie cette expression, essayez de vous imaginer immergé dans un univers de substitution qui vous offre la possibilité d'agir sur le monde réel. Exemple: un médecin de Chicago peut ainsi effectuer en temps réel certaines opérations particulières sur un patient situé au Japon par l'intermédiaire de caméras postées dans la salle d'opération et directement sur le matériel chirurgical. Il suffit d'avoir une confiance aveugle en la médecine... et en la technique.

La SIMULATION. Les applications de la simulation sont multiples. Un exemple: comment régler les problèmes d'accès au futur Grand Stade de France alors qu'il n'est pas encore construit? Facile! Recréez le stade et ses environs sur une puissante station de travail et simulez le passage d'une foule importante. Mais il a fallu de longs mois aux équipes d'IBM pour réussir une telle prouesse, par ailleurs fort onéreuse... Mais cette application a au moins le mérite d'être utile et conrète.

## IMAG CYBER... VOUS

A u fur et à mesure que le cyberespace grandit, et atteint une phase de maturation, Imagina se sent pousser des ailes, et s'étend sur tout Monaco. Du 21 au 23 février dernier, c'est la ville entière qui s'est ainsi mise au diapason. Le port était envahi par une horde de constructeurs fébriles et de créateurs inspirés, dont les films d'animation étaient présentés, pendant que la remise du prix Pixel-INA se déroulait au Cirque d'hiver, dans une partie reculée de la ville. Bref, la décentralisation était de mise. Mais





# NA 96 VEZ DIT CYBER?

qu'importent les lieux, Imagina vaut surtout par ses conférences. Très orientées Internet, télévirtualité et effets spéciaux, celles-ci avaient cependant perdu de leur charme avant-gardiste des années précédentes. Si on y a beaucoup appris sur la mondialisation des réseaux, et les nouvelles interfaces, il n'a nullement été question des évolutions que connaît le jeu vidéo depuis l'apparition des nouvelles consoles. Imagina cuvée 96 n'était pas un si bon cru...



Les Simpsons se mettent au virtuel et, croyez-moi, vous

Spy



## SALON

#### NOM: SPARX\* MÉTIER: FABRICANT D'IMAGES



Difficile de faire un tour d'horizon exhaustif des entreprises françaises spécialisées dans l'image de synthèse. Elles sont nombreuses, compétentes et reconnues. Il fallait choisir, et c'est vers une société du nom de Sparx\*, qui fêtait lors du salon sa première année d'existence, que nous nous sommes toumés. Sparx\* regroupe une dizaine de personnes (et tout autant de stations de travail Silicon Graphics), et s'est récemment rendue célèbre grâce au film d'animation "Pierre et le Loup", diffusé par Canal+ pendant les fêtes de Noël, Neuf mois de travail ont été nécessaires pour venir à bout de

cette production, et le mélange d'acteurs réels et d'images de synthèse est sans doute l'un des plus audacieux qu'il ait été donné de voir jusqu'à présent. Mais ce genre de réalisation constitue rarement le gagne-pain de ces sociétés. C'est davantage grâce à la pub ou à la réalisation d'effets spéciaux que les deniers s'amassent. A noter que Sparx' compte à son tableau de chasse des spots pour Minidou, TF1 et Space Mountain. Mais également la réalisation du générique du film "Crying Freeman", grâce auquel la société m désormais acquis une notoriété internationale. Longue vie à Sparx\*!



## SALON

#### DU LOGICIEL BON À TOUT FAIRE!

On ne sait plus trop où donner de la tête à Imagina lorsqu'il est question de logiciels. Ceux-ci sont utilisés pour la réalisation d'effets spéciaux comme pour la création de jeux vidéo. Les deux références en la matière sont Softimage 3D (de Softimage) et Power Animator (d'Alias/Wavefront). Ces logiciels, en général fort coûteux (entre 60 000 et 80 000 francs), tournent sur des stations de type Silicon Graphics ou Sun Microsystems, Pour le PC. c'est la série des 3D Studio qui remporte les suffrages, mais Softimage (encore lui) vient jouer

dans la cour des "petits", puisqu'il vient de rendre son Softimage 3D compatible sous Windows NT (comprenez qu'il est désormais possible de le faire toumer sur PC). Pour vous donner une idée des prouesses techniques dont ces bestioles sont capables, sachez que les effets spéciaux de "Casper", de "Jurassic Park" ou que des jeux tels que WipEout sont passés entre leurs puces. Ces logiciels sont évidemment destinés à un public d'utilisateurs professionnels, mais convivialité et multitâche sont les maîtres mots des nouvelles versions...



#### CE QU'IL NE FALLAIT PAS LOUPER...

· LES AGENTS INTELLIGENTS. Le MIT Medialab reste à ce jour l'université américaine le plus en avance sur son temps. Elle abrite la crème des bidouilleurs informatiques, p'tits génies de l'électronique et autres futurs Einstein. Son intervention lors d'une conférence a été très remarquée, notamment grâce à la présentation d'un appareil proprement hallucinant. Celui-ci se composait d'une boîte contenant un système informatique complexe et d'un casque doté d'une espèce de miniécran fixé sur l'œil (et qui n'était pas sans rappeler. d'ailleurs, l'appareil de mesure d'énergie des superquemiers de DBZ...).

Après avoir intégré toutes les informations que vous souhaitez enregistrer dans la



nartez enregistrer dans la mémoire de votre agent intelligent (nom, âge, goûts, profession...), deux personnes affublées de cette panoplie qui se rencontrent sont alors en mesure de s'échanger ces informations. L'information passe d'un agent à l'autre et un affichage sur la lunette du casque permet de lire toutes ces informations en temps réel, et donc d'engager la conversation sur les centres d'intérêt de l'interlocuteur. Ce n'est qu'une application parmi d'autres de ce que l'on peut faire avec ces puces informatiques, appelées agent intelligent. A terme, ces p'tites bestioles risquent de modifier profondément notre existence. Qui veut parier?

• EFFETS SPÉCIAUX. Outre la consécration (méritée) de "Toy Story", Imagina est toujours l'occasion de constater les progrès en matière d'effets spéciaux cinématographiques, qui revêtent des formes très variées. On mainsi pu voir comment les équipes d'Industrial Light & Magic ont réalisé les effets spéciaux de "Casper" et de "Jumanji" (grâce au logiciel Power Animator d'Alias/Wavefront et une bonne quantité de stations Silicon Graphics). On avait l'impression que l'exploitation de ces effets spéciaux représentait pour le cinéma un ultime moyen de lutter contre la concurrence des parcs à thèmes et de la nouvelle génération de jeux vidéo...



- TELÉ 3D. Le constructeur DMA présentait sur son stand un premiter exemplaire de la télévision en relief (baptisée HDVD). Pas besoin de casque ni même de lunettes. Placé à une bonne distance de l'écran, la télé apparaît en relief. Il semblerait, selon le constructeur, que Sony Interactive soit intéressé par la bête, mais on ne sait pas pour quelles applications. Des jeux d'arcade peut-être...
- DONKEY KONG. Medialab travaille actuellement sur la réalisation d'un film d'animation avec pour star principale ce cher Donkey Kong. On ne sait pas encore sur quel chaîne il sera diffusé, mais le tout est réalisé en images de synthèse et en jette pas mat. A vos programmes télé...
- WIPEOUT. C'est WipEout qui a gagné le prix Bixel-INA du meilleur jeu vidéo. Vous me direz, il avait toutes les cartes en main.

La voiture est bien réelle. L'éléphant, lui, ne l'est pas,

ERVICES ELES BONS PLANS DE MANGANA ET SES NYAMEN S.D.



RESPECT A MR TOMCAT POUR LES ILLUSTRATIONS

#### → TRY A GAME

LES ALADDINS DE L'OCCAZ

Le Printemps risque d'être très chaud, les vitrines d'occasion débordent, la valse des promos est commencée et les nouveautés sont aussi de la fête: **Try a Game souffle les bougles de son troisième anniversaire!!!** Les Aladdins incontestés de l'occasion vous font à cette occasion découvir leur caverne «d'All-Sega» remplie à donf de jeux Game Gear, Megadrive et Saturn!! Que les autres ne soient pas jaloux car les autres consoles sont aussi représentées de la PSX à la Neo Geo en passant par la Jaguar, la Super Nintendo... Même les plus anciennes consoles ont leur choix de jeux d'occaz comme la NES, la Master system, la Game Boy, la Lynx, l'Amiga CD 32... De plus, les jeux PC CD Rom d'occasion font leur apparition depuis le mois demier et offrent déjà une palette des plus intéressantes. A l'occasion, c'est le cas de le dire, de notre troisième anniversaire, **Try a Game propose une giga promotion tous les jours à ne pas louper!** Et si tout se passe bien, la cerise sur notre gâteau sera présente à la fin du mois avec le nouveau monstre de Nintendo tant attendu! Happy Birthday! **Try a Game-** 11 rue Chanez, 75 016 Paris- **Tei:** 40 71 60 61- Fax: 40 71 60 54

#### → ZOOL

#### DESSINS ANIMÉS DU MONDE ENTIER!

Fans de D.A., jettez-vous sur votre minitel pour tout savoir sur les dessins animés qu'ils soient Japonals, américains- issus de Comics US- ou direct from Disney le roi de l'animation! Les News de D.A. en avant-première sont pour vous sur notre 36 15 mais aussi des jeux sous forme de quizz pour gagner des Heros Collection, des posters, des Rami Cards, des figurines... Tout DBZ décortiqué, c'est aussi sur notre serveur bien sûrt Sans oublier diverses rubriques et la boîte à dialogues pour échanger vos idées. Les heureux possesseurs d'un accès E. Mail peuvent également se brancher sur Internet (pas d'accès sur le Web) par le blais de notre serveur pour envoyer des messages dans le mode entier et donc correspondrel Ceci à condition d'avoir une boîte E. Mail et de connaître la boîte de votre correspondant of

course. Plein de cadeaux vous sont offerts pour fêter notre arrivée!

Attention! L'arrivée sur ce serveur se fait par 36 15 NIBBLE puis il y a deux options : une branche

NIBBLE - ou une branche ZOOL uniquement sur les D.A. du monde 36 15 NIBBLE

JEUX ET CONSOLES D'OCCASION

### 3615 NIBBLE

LE SECT SERVEUR DE TOUS LES DESSINS ANIMAES

LES INFOS LES PLUS COOLS ET LES PLUS SECRETES DE TOUT LE MINITEL.

POUR LA IERE FOIS SUR VOS ECRANS DISNEY, LES ANIMANIACS, LA JAPANIME ET TOUS LES COMICS AMERICANS REUNIS POUR VOUS !

DES MAGES DES ACHERS WAY, MIDI, KARAOKE ET VIDEOS EN TELECHARGEMENT.

SANS OUBLIER DUS ACCES ENTERNET, E-MAIL ET LES NEWS DU MONDE ENTER!

DES TAS DE SOLUCES, DE NEWS, DE TIPS POUR TOUTES LES CONSOLES.

DES POSTERS, MANKAROS ET NEROS-COLLECTION

DB Z EN CADEAUX TOUS LES JOURS.

Edité par PetTelesys SARL

#### TRY A GAME

#### LE SPECIALISTE DU JEU VIDEO D' OCCASION

NEO GEO CD + 1 jcu = 1890 F	JAGUAR + 1 jeu = 499 F	SATURN + 1 jeu = 1990 F
JEUX NEO CD OCCAZ	JEUX JAGUAR OCCAZ	JEUX SATURN OCCAZ
**STREET HOOP	199 F SENSIBLE SOCCER CLUB DRIVE BURN OUT WOLFENSTEIN 3D DRAGON SYNDKATE FLASH BACK	* DAYTONA 79 F * BUG 249 F * WORMS 299 F * WORMS 299 F * MYSTARIA 299 F * X MEN 299F * THEME PARK 279 F * RAYMAN 279 F * THE D 299 F
3 DO FZ 10 +2 jeu = 1190 F 3 DO FZ 1 + 2 jeux = 990 F	PSX JAP + 1 jou = 1890 F PSX FR + 1 jou = 1790 F	SUPER NINTENDO
3 DO FZ 10 +2 jeu = 1190 F	PSX JAP + 1 jou = 1890 F PSX FR + 1 jou = 1790 F JEUX PSX OCCAZ	

MEGADRIVE +1 JET : 199 F /GAME BOY +1 JEU : 179 F /GAME CEAR +1 JEU : 199 F /JANX : 99 F ·NES +1 JEU = 149 F ·MASTER +1 JEU = 149 F ·AMIGA CED31 - 940 F · MEGA CED31 - 940 F ·NEO, GEO Cartocche +1 JEU = 890 F ·NEO, GEO Cartocche +1 JEU = 890 F

NOUVEAU: LES FILMS VIDEO LAZER (carte MPEG) sur CDI ou SATURN: Neuf: 199 F / occ: 149 F CD Rom PC occaz à partir de 99 F

AUTEUIL: 11, rue CHANEZ 75016 PARIS Tél: 40.71.60.61 VAUGIRARD: 25 rue PECLET 75015 PARIS Tél: 40.45.02.02 SURESNES: 1 Allée Jules Ferry / C.C. SURESNES II (Face à CHAMPION) 92150 SURESNES Tél: 42.04.50.60 ADAPTATEURS
pour jeux JAP/US/FR
PSX: tel
SATURN: 149 F\*
SUPERNES: 70 F\*
MEGADRIVE:70 F\*

### CONSOLE GAMES

PSX+JEU 2390 Frs SATURN+JEU 2490 Frs

VENDEZ ,ACHETEZ VOS JEUX PAR CORRESPONDANCE

VPC:153 Rue E.Gruyelle,62110 Henin-Beaumont Tél: 21.76.23.26

Faxez vos commandes 24h/24 au 21.67.53.20

Deux magasins à votre service:

153 Rue E.Gruyelle 62110 Hénin-Reaumont 102 bis Rte de Lille 62300 Lens

2110 Henin-Be	aumo	nt		62300 Lens			
PSX	NEUF	OKAZ	ACH	SAIURN	NEUF	OKAZ	.16
street fighter alpha us	390	tel	tel	segn rallye	399	290	20
toshinden 2 jap	499	tel	tel	virtus fighter 2	399	290	20
kilesk the blood 2 jap	199	tel	tel	t men Jap	399	290	20
telden 2 jap	499	tel	tel	street fighter zero jap	tel .	tel	10
vampire bunter	499	tel	tel	virtus cop+gus	399	290 sel	26
twisted metal	379	250	150	king of fighters	379	200	21
krazy ivan	379	250	150	dragonball a jap	390	290	20
x men	379	250	150	fifts 96	369	290	20
mpn	379	250	150	linide liver story	399	290	21
Jupiter strike	379	250	150	manoir des ames perdues	369	250	1
thunderhawk 2	349	250	150	thunderhawk 2	379	290	2
fifa 96	369	250	150	gulactic attack	379	290	2
zero divide	379	250	150	mystaria	399	290	3
essault rigs	379	250	150	Bex no	349	250	1
duom	149	250	150	ray man	379	290	2
ione soldjer	379	250	150	world advanced 2	tel	tel	1
loaded	349	250	150	dragon force	399	sel	1
bio hazard	499	250	150	the horde	379	250	1
CHADEF	379	250	150	evangelion	Icl	290	2
viewpoint	379	250	150	feda	tel	tel	1
theme park	349	250	150	hang on	349	250	
acina soccer	349	250	150	ft live	349	250	
road rash	399	250	150				1
mickes mania	379	250	150	d	379	290	2
in the cone	379	250	150	revolution x	379	290	2
total nba	379	250	150	true pinball	379	290	2
true pinbali	379	250	150	wing arms	379	290	2
agile warrior	379	250	150	magic carpet	379	290	2
revolution x	379	250	150				
		-		cyberla	379	290	2
alone in the dark 2	379	250	150	casper	379	290	2
alien trilogy			150	VAMPIRE HUNTER 2	299	tel	1
-	379	250	150	panzer dragon 2	399	290	2
volant	499	Icl	tel	joyatick	149	100	
joystick ,cable RGB	149	100	50				
memory card	169	100	50	volant	390	tel	
SNES Killer Instinct	NEU F	OKAZ tal	tel tel	MEGADRIVE consoletieu	NEU F	OKAZ 350	2
tintin au tibet	479	300	200	light crusader	399	300	2
doom	398	300	200	theme park	379	300	2
mario 5	449	tel	tel	Comix zone+CD	389	300	2
dunkey kong 2	149	tel	tel	Mortal kombet 3	tel	(c)	10
earthwormjim 2	399	tel	tel	dragonball z jap samourai shodown jap	190	tel rei	E D
superstar soccer deluxe	449	300	200	safformoon jap	149	tel	
Prehistoric man	449	tel	tel	virtua racing jap	190	tel	B
Mortal kombut 3	398	tel	tel	pulseman jap	149	tel	I
	398	300	200	nba jam jap	90	tel	b
ftfa 96				NEO GEO CD	NEUF	OKW	A
NEO GEO		OKAZ	ACH				
NEO GEO Console +jeu	tel	690	tel	console +jeu	2490	1790	
NEO GEO Console +jeu ldng of 95		690 Id	tel tel	king of 95	399	tel	10
NEO GEO Console +jeu	tel tel	690	tel				Ec.
NEO GEO  Console +jeu ldng of 95 ldng of 94	tel tel tel	690 (c)	tel tel	king of 95 fatal fury 4	399 399	tel (e)	to to 20 20

11

11

#### GOODIES

ENVOI COLISSIMO 48 Heures Jeu: 20 f.Console: 50 f

#### → CONSOLE GAMES

LES ROIS DE LA VPC

Hop, un petit coup de fil, hop un courrier rapide et pas besoin de vous déplacer à perpet ni de fouiner partout pour trouver les nouveautés! Nous avons tous les jeux 32 bits avec des promos d'enfer sur les jeux neufs et d'occasion (250F) pour vos Saturn et Playstation! Les prix sont encore plus délirants sur les jeux neufs japonais! J'y crois pâs! Et pourtant la Vente Par Correspondance permet toutes les audaces et toutes les promos les plus folles. Toutes les consoles sont aussi disponibles grâce à notre stock de rêve: La PSX japonaise à 2 490F, la Playstation à 2 099F (2 390F avec un jeu), la Saturn jap ou officielle à 2 490F avec un jeu, la Neo Geo CD à 2 490F avec deux jeux ! Nous avons tout pour combler vos désirs ludiques les plus variés même la Nomade de Sega vendue en import. Une MD portable, ça vous éclate pas, vous? C'est sympa pour jouer en toutes occasions. N'oubliez pas que Consoles Games, c'est aussi des cadeaux offerts pour l'achat de plusieurs jeux et tous les produits Japananime pour les accros (mangas, OAV, figurines...). Et si vous avez des jeux ou des consoles à revendre, nous proposons un système de reprise par correspondance très cool payés en bons d'achat ou en espèces. La VPC aussi, ca facilite la viel

Console Games- Tel: 21 76 23 26/ 21 67 48 10-Fax: 21 67 53 20



#### OBJECTIF GAMES

**REVE PRENOMITOIRE...** 

Cette nuit, j'ai fait un rêve étrange aux accents de paradis... Oui décidément enchanteur et forcément (snif) tristement fictif car tout était trop beau pour que ce soit vrai... Dans ce rêve, je voulais ouvrir mon propre magasin de jeux vidéo, j'suis un mordu, mais les fonds manquaient bien sûr... et un matin en lisant la presse spécialisée-tiens c'était même dans le café de Gégé comme dans la réalité!- j'ai vu une annonce! On y disait: ouvrez votre magasin de jeux vidéo sans droits d'entrée à payer, sans part du chiffre d'affaires à reverser, en étant indépendant à 100%, en bénéficiant de remises avec les fournisseurs négociées avec la maison-mère (et cela même si le magasin ne fait pas un gros CA), sans frais de pub mensuels dépassant les 1 000F et avec un contrat pouvant être rompu à n'importe quel moment! J'ai ainsi découvert en rêvant les magasins Objectif Games présents dans toute la France, une grande famille ludique et l'occasion d'ouvrir son propre commerce... Un rêve quoi, forcément, même le croissant de Gégé était bon pour une

«Chéri, arrête de marmonner dans le lit, tu ne vas quand même pas être en retard le premier jour d'ouverture!»

«Mais, Mais!!! C'est vrai, ce n'est pas un rêve, miracle je marche, je cours, je suis même à la bourre pour l'ouverture!!! Décidément, la saga Objectif Games n'est pas prête de s'arrêter... Pour en savoir plus, écrivez au 29 rue Gambetta - 62 000 ARRAS. De fortes amitiés peuvent même donner naissance à des associations au sein des magasins comme à Sailly où une association de Japanimation a vu le jour pour tous les fans!

Objectif Games- TeV Fax: 21 23 46 43

#### OBJECTIF GAMES C'EST:

LE PLUS GRAND CHOIX EN JEUX D'OCCASION UN ARRIVAGE DE NEWS TOUTES LES SEMAINES LES MEILLEURES REPRISES DE FRANCE

DES PSX A GAGNER SUR 36-15 OBJECTIF GAMES

TOUTES LES MARQUES : NEC/SEGA/3DO/SONY/SNK



A.I.		
nçais	se	
NEU	F USE	COTE
399	299	200
399	299	200
399	299	200
399	299	200
379	279	150
399	299	200
40.0		200
349	249	150
349	249	150
349	249	150
379	249	150
369	249	
369	249	
369	249	150
369	299	200
369	100	150
499	349	200
499	349	200
399	299	200
379	299	200
379		
379		
399	299	150
	NEU 399 399 399 399 379 349 349 349 369 369 499 499 399 379 379 369 379	nçaise NEUF USEI 399 299 399 299 379 279 379 299 379 299 349 249 349 249 369 249 369 249 369 249 369 249 369 249 369 249 369 249 369 249 369 249 369 249 379 299 379 299 379 299 379 249 369 249

399 299

489

TEL

200

249

#### SATURN SEGA

ı	version fra	nçaise	3	
ı		NEUF	<b>USED</b>	COT
ı	DRAGON BALL Z	399	299	200
I	SEGA RALLY	399	299	200
I	THUNDERHAWK 2	399	299	200
ı	LUNAR RPG (US)	399	299	200
i	DRAGON FORCE (jap)	399	299	150
ı	MORTAL KOMBAT 2	369	299	200
ı	MYSTERIA	379	299	200
1	TOSHINDEN	349	249	150
ı	ALBERT ODYSSEY (jap)	399	299	200
ı	VIRTUA COP	399	299	200
ı	WING ARMS	379	249	
ł	RAYMAN	369	249	150
ı	VAMPIRE HUNTER (jap)	369	249	150
	NBA JAM TE	369	249	150
ł	X MEN	399	299	200
ì	KING OF FIGHTER 95	399	299	200
	VIRTUA FIGHER 2	399	299	200
	PANZER DRAGOON 2	499	349	200
	ACTUA SOCCER	399	299	200
	FIFA SOCCER 96	379	299	200
	NHL 96	379	249	150
	WORMS	369	249	150
	D	379	249	150
	STREET FIGHTER 0 (jap)	499	349	
U	HI OCTANE	399	299	200
Ì	TENGAIMAKYO (jap)		399	249
	NEWS	TEL		

### **3DO PANASONIC**

١	CONSOLE FZ-10	1990
ı	EXTENSION AM2	Tél
	SPACE HULK	379
	WING COMMANDER 4	379
1	WORLD HERO JET	399
	DOOM	399
	FIFA 96	Tél
	PO'ED	379
	CAPTAIN QUAZAR	379
	OCCASIONS DE 49 A	249 F
	autres titres	Tél

والقدائلة المستران المستران والمستران والمسترا	منسالاندالسند
NEO GEO CD SI	NK
TENGAIMAKYO RPG	399
SAMOURAI RPG	399
SAMOURAI 3	399
PALSTAR	399
FATAL FURY 4	399
KING OF FIGHTER 95	399
OCCASIONS DE 49 A	249 F
antres titres	Té1

#### PAIEMENT EN 3 FOIS A partir de 1500 F Envoyer nous trois chèques

avec leurs dates d'encaissement au dos

ARRAS AJACCIO RASTIA BRY/MARNE COGOLIN HALLUIN LILLE MULHOUSE NIORT ROUEN

SAINT LOUIS

WATTRELOS

TOULOUSE

VILLEJUIF

TEKKEN 2 (jap)

DOOM

**NEWS** 

OBJECTIF GAMES 29 RUE GAMBETTA 62000 ARRAS VIDEOTEC rue maréchal Lyautey, Im. Massena 20090 AJACCIO MICROMEDIA 1 rue Miséricorde, imp.le studio 20200 BASTIA VIDEOLAND 4/6 RUE DE NOISY 94360 BRY/MARNE CHALON/SAONE START AND PLAY 20 RUE D'AUTUN 71100 CHALON/SAONE 85/48/16/40 **OBJECTIF GAMES 27 RUE GAMBETTA 83350 COGOLIN OBJECTIF GAMES 117 RUE DE LILLE 59250 HALLUIN** DENSETSU 6 RUE SAINT GENOIS 59800 LILLE VIDEOGAMES 68 11 RUE DE LA JUSTICE 68100 MULHOUSE MICRO CLIMAT 12 PASSAGE DU COMMERCE 79000 NIORT LOGITHEOUE 116 RUE DU GAL LECLERC 76000 ROUEN OBJECTIF GAMES 10 RUE CHIDE GAULLE 68300 ST LOUIS GAME DISCOUNT 1 PLACE DUPUY 31000 TOULOUSE PHOTOVIDEO 2000 67 AV.DE STALINGRAD 94800 VILLEJUIF 46/78/80/80 **OBJECTIF GAMES 237 RUE CARNOT 59150 WATTRELOS** 

21/23/46/43 95/23/44/75 95/31/78/87 47/06/34/13 94/54/58/17 20/76/09/73 20/55/15/53 89/46/48/43 49/24/34/50 35/15/53/84 89/67/08/37 61/62/55/66 20/02/04/54



VOUS POSSEDEZ UN MAGASIN ET VOUS DESIREZ PASSER A L'ECHELON ATIONAL SANS VOUS FAIRE ARNAQUER ET AVOIR DE MEILLEURS PRIX! ALORS REJOIGNEZ L'ENSEIGNE **OBJECTIF GAMES** DEMANDE DE DOSSIER: **OBJECTIF GAMES 29 RUE GAMBETTA 62000 ARRAS** 

TEL. AU MAGASIN LE PLUS PROCHE DE CHEZ VOUS



#### **GAMES MASTER** 10, Grande Rue - 91260 JUVISY ( (1) 64 48 52 52 Fax (1) 64 48 42 98 Du lundi au samedi 10h - 12h30 / 14h - 19h TATION Games Master CONSOLES / ACCESSOIRES ■ Console + 1 jeu\* + 1 CD démo + 1 manette ■ Console + 1 jeu\* + 1 CD démo + 2 manettes ADAPTATEUR IFUX US ET IAP TEL MANETTE (pad turbo) COMMANDER + 99 F CABLE RGB 100 6 JEUX (\* vendu avec la console) 299 F TEKKER 2 jap promo ACTUA SOCCER fr IMPACT RACING fr ALIEN TRILOGY 60 MAGIC CARPET F TUNNEL BY fo 369 F CRITICOM fr 299 F ■ NEED FOR SPEED fr\* 349 329 F PANZER GENERAL fr 329 ₽ 349 F WAMPIRE HUNTER US 349 F TOPADIY SKIES F 200 F M SHELLSHOCK Fr 329 F WANISHED POWERS Fr 329 ■ VIPER fr ■ WING (OMMANDER 3 fr EARTH WORM JIM 2 US SPACE HULK 2 ft 349 F FIFT WARRIORS fr STREET FIGHTER ALPHA & 329 F 349 F CONSOLES / ACCESSOIRES Console + 2 manettes + DAYTONA USA 2369 F ■ Console + 1 manette + DAYTONA USA 2270 E ■ ADAPTATEUR JEUX ETRANGERS 199 MANETTE (program.) EXPLORER + 369 F MANETTE (Turbo ralenti) EXPLORER + 199 F ACTION PRO REPLAY 3 en 1 99 F **JEUX** IN 11TH HOUR fo DRAGON FORCE jop 399 F STREET FIGHTER ALPHA #349 F ALIEN TRILOGY US 329 F EARTH WORM JUM 2 US 369 F TOSHIDEN fr 340 F BIO HAZARD Fr 349 FATAL FURY 3 ion 489 F TRUE PINBALL fo 349 # 349 349 F DEADLY SKIES F WAMPIRE HUNTER US 349 F ■ DEFCOM 5 ft 349 F MAGIE CARPET F WING COMMANDER 3 fr 349 F DESTRUCTION DERBY & 319 MORTAL KOMBAT 3 fr 349 F ■ DISCWORED 6 310 E PANZER DRASON 2 promo WALKER 5 349 F GADRIVE **ACCESSOIRES** PAD 3 BOUTONS 69 F PAD 6 BOUTONS / TURBO FLUX JUICE promo ■ £080 fr 399 F ■ DEEP SPACE NINE fr 349 I I.S. S. SOCCER DELUXE fr 399 F MK3 fr NBA LIVE 96 fr 399 F TOTS STORY IT Promo E'ILE AUX PIRATES fr 369 F 359 F 359 F **ACCESSOIRES** PAD 6 BOUTONS / TURBO 99 F MULTIPLAYER ADAPTATOR (5 joueurs) **JEUX** 429 F BEAGEN BALL ? 17755 isp present MORTAL KOMBAT 3 fr DEEP SPACE NINE fr 399 F ■ LOBO fr ■ MARIO RPG jap promo CIRCUIT USA FI 349 F DONKEY KONG 2 fr 469 F 399 F ΊD COBRA VOL 1 à 10 ■ ICZELION VOL 1 à 2 promo ■ MIGHTY SPACE MINERS VOL 1 à 2 promo ■ FOBIA «X» promo LES AILES D'HONNEAMISE MACROSS + VOL 1 **promo** NINJA SCROLL 120 129 F MAGIC L'ASSEMBLEE BOOSTER 17 F 15 F I 'ERE GLACIAIRE STARTER L'ASSEMBLEE STARTER L'ERE GLACIAIRE BOOSTER FALLEN EMPIRES BOOSTER RENAISSANCE BOOSTER TERRES NATALES BOOSTER Carte abonnement° = -10% + 1 tee shirt Pour tous les autres Jeux, Vidéos, Mangas, Trading (Magic, cartes à collectionner ...) **CONTACTEZ-NOUS!** tous nos prix sont réactualisés en permanence, téléphonez au (1) 64 48 52 52 BON DE COMMANDE à renvoyer à GAMES MASTER 10, Grande Rue - 91260 JUVISY SUR ORGE - Tél. : (16 1) 64 48 52 52 Produits Adresse REMISE ABONNÉS (-10%) Console utilisée CARTE D'ABONNEMENT 100 E DATE DE NAISSANCE I\_\_I\_\_I I\_\_I I\_\_I TOTAL A PAYER REGLEMENT : J CARTE BLEUE n° [\_]\_[\_[ | 1\_\_[\_] | 1\_\_[\_] | 1\_\_[\_] | Date d'expiration [\_[\_]\_]\_[ CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL Date (\*) FRAIS DE PORT ; a Consola 60 a Autra 30 F a Por orticle supplémentaire +10 F

#### → GAMES MASTER

#### **ABONNEZ-VOUS!**

Games Master continue à vous fournir tous les nouveaux jeux vidéo. vidéo-cassettes et mangas! Sans oublier bien sûr les collectionneurs de trading cards et les passionnés de cartes Magic qui trouvent chez nous leur bonheur puissance 10. Comme toujours, tous nos produits vous sont proposés à des prix ultra-compétitifs dans toutes les catégories de produits! Le choix est des plus larges comme vous le voyez! Ce mois-ci, vous trouvez en promotion à des prix exceptionnellement bas de nombreux jeux dont Tekken 2 (PSX), Flux Juice (MD), Panzer Dragon 2 (Saturn)... et les vidéos Macross + vol.1, Iczelion vol. 1 et 2 et Mighty Space Miners vol. 1 et 2. Si ces super promos ne vous suffisent pas, Games Master vous offre aussi la possibilité de devenir adhérent de notre club! Dès le premier jour d'adhésion, vous profiterez d'une remise de 10% sur tous vos achats, sauf sur les consoles, accessoires et promotions. Les nouveaux adhérents recevront une carte d'abonnement personnalisée et un tee-shirt Games Master en cadeau de bienvenue! A très bientôt les veinards! Games Master- 10 grande Rue, 91 260 Juvisy- Tel: (16/1) 64 48 52 52- Fax: 64 48 42 98

#### → CRAZY GAMES

#### LA FORCE SUISSE!

Tous les jeux, toutes les consoles, tous les services sont chez les rois des fous en Suisse! Depuis déjà trois ans, les pros du paddle nous connaissent bien et bénéficient de tous nos avantages ludiques. La vente est en vedette bien sûr avec tous les jeux officiels et en import sur toutes les consoles! Et si la Suisse vous semble bien loin, notre service de VPC vous offre les mêmes avantages! Autre service, cette fois-cl réservé aux bienheureux Suisses: la location de jeux Playstation et Saturn pour 5F suisse/jour! Crazy Games prouve sa folie avec aussi tous les produits Japanime des mangas aux OAV, des cartes aux figurines... Ce n'est pas fini! Nous avons aussi tous les accessoires de vos consoles, de nombreux CD Rom pour les PC et notre carte de fidélité permet les meilleures affaires à nos clients. En plus, Crazy Games est maintenant agréé par Sony Suisse ce qui fait de nous des pros de la Playstation avec plus de 50 titres officiels! venez nous rendre visite ou appellez notre VPC. Soyez fous, comme nous! Crazy Games- 32 rue de la Gare, 1110 Morges, Suisse- Tel: (19/41) 021/801 24 38

#### LE MAGASIN DES JEUX VIDEO



Spécialités en versions françaises

Import



RUE DE LA GARE 32 - 1110 MORGES - SUISSE



Sony Playstation - Panasonic 3DO -

Saturn - NeoGeo CD

SuperNintendo - Sega Megadrive -

GameBoy - Game Gear Jeux PC & CD Rom PC

Films et BD Dragon Ball Z français,

posters Figurines,

mangas vidéos, BD

SUISSE

Tél. + Fax 021/801 24 38





- Toutes les nouveautés
- Tous les ragots
  - Tout l'avenir
- Toutes les tendances du marché
- Les tests, les previews

Le rendez-vous branché des Consolmen 24h/24h à votre disposition ... vous en rêviez !

#### **SCORE GAMES**

BALADE A ST GERMAIN-EN -LAYE

Faut sortir le week-end! Venez prendre une bouffée d'air pur dans les Yvelines, venez faire un tour dans notre magasin de Saint-Germain-en-Laye et vous ferez partie des malins qui profitent de nos bonnes affaires jour après jour! Comme notre super système de reprise qui vous permet d'acheter des jeux et consoles d'occaz de 30 à 80% moins chert Comme notre choix de plus de 10 000 jeux en tout! Et bien sûr toutes les consoles en import et officiel! Cadeaux et promos à gogo, c'est l'actualité de Score Games, on ne s'en lasse jamais... Appellez notre VPC, venez nous voir à Saint-Germain: Im plein de sensations pures, c'est chez nous! Score Games- 42 rue de Paris, 78 100 Saint-Germain-en-Laye- Tel et VPC: 30 61 47 47



#### 36 15 MICROKID'S

L'écran s'allume et oh miracle, tous les Consolmen sont fidèles au rendez-vous du 36 15 Microkid's! Malins comme des pros du pad, ces Consolmen veulent tout savoir de l'univers du jeu vidéo et du multimédia... et nul doute qu'ils ont trouvé le serveur de leurs rêves! Toutes les News du monde entier sont détaillées et mettent l'eau à la bouche, toutes les Previews des jeux en import sont aussi de la partie ainsi que les tests les plus complets des sorties! Vos BAL permettent de faire des échanges et comme on n'en sait jamais trop nous vous donnons le cours des jeux au jour le jour pour éviter les amaques... Le 36 15 Microkid's, c'est aussi les ragots qui vous informent et vous font marrer! Et nos spécialistes décortiquent avec soin toutes les tendances du marché multimédia afin que vous soyez prêts à tout!!! Rejoianez-nous 24h/24 sur le «serveur culte des initiés»: tous les Consolmen seront au rendez-vous! 36 15 Microkid's

Arme de votre Dassion !

7, rue de mathis, 75019 PARIS 9h30 - 19h50

vocce plus grand spécialiste RNG et aucros.

SATURN JAP.

Albert Odissey. . . 419 F (26/04) Legand Of Thor. . 449 F (26/04) Dragon Force . . . 399 F (29/03) Dark Sevieur. . . 399 F |22/03 Gullyver Boy . . . . 449 F (22/03)

3x3 Eyes ..... (DBZ 2 pes event Mei !) Super Famicom

Super Mario RPG . . 590 F Bahamut Lagoon . . 649 E Tengai mekio zero. Gun Hazard. . . . DBZ battle game 4. . 590 F

Parki Parki saga . . 499 F MARS 499 F 29/03 Materiaes 6P 2. . . 499 F 19/04 ... 489 F AVRIL Rockman X 3. 499 F 22/03 Jemping Flach 2.... 489 F AVRIL

NEO GEO CD Z

Nintendo 64 (réservez-la, au cas où...)

et aussi tout le meilleur de la Japanimation.

magazines (jeux vidés, japanim'), Art book, CD, LD.

(DBZ 2 pas avant Mai !) (sur demande)

### toutes les X7 video v.f. sauf évotique (c'est comme ca!)

#### 36 15 CD PASSIONS

**FINIE LA CYBERNATION!** 

Du pratique, voilà ce qu'il vous faut! Pas de promesses en l'air, pas de jeux attendus pendant des semaines, pas de prix gonflés: la Prehistoire, c'est fini!!! Tout le monde parle de multimédia, d'autoroutes de l'information, de CD Rom comme si le progrès était à portée de toutes les mains... N'empêche que trouver le CD de jeu souhaité à un bon prix et dans un délai acceptable, ce n'est pas encore hyper facile... sauf si vous vous branchez sur le 36 15 CD Passions et ses offres paradisiaques! Vraiment convivial et interactif, pas cher (1,29F la minute), vous trouverez sur notre 36 15 les meilleurs prix du marché et un catalogue colossal de plus de 12 000 titres constamment remis à our!!! Consultez nos choix et passez commande dans la foulée 24h/24, 7]/7: notre service d'expéditions est rapide, sérieux et surtout gratuitl!! Zero franc de frais d'expéditions pour la France Métropolitaine, 20F seulement pour les Dom-Tom: les joueurs des Tropiques vont enfin pouvoir trouver leur bonheur... 36 15 CD Passions vous propose aussi un service rachat-occasion unique en son genre où tout est pavé Cash! Et donc un méga choix de jeux d'occasion pour les fauchés! C'en est bien fini de la ronflette de la Cybernation: CD Passions réveille les vôtres! 36 15 CD Passions



#### → KATANA

TON VRAI SPÉCIALISTE RPG QUI T'AIME

Au lieu de vous offrir une mega liste de trois kilomètres avec un p'tit milliard de jeux dont la moitié ne sortira sans doute jamais, bah nous on va essayer d'être plus malin. C't'à dire qu'en fait on en a marre aussi de ceux qui gueulent en grande pompe : «ouais, on a l'Ultra 64, super cool, mega bien, on la vend gratuit contre trois mille timbres à 3 francs». Enfin voilà quoi, ca nous énerve aussi. Le truc c'est que nous, c'est pas pareil : on peut presque tout avoir (l'astuce c'est qu'on vous l'dit pas dix plombes avant pour vous faire espérer dans le vide), notamment tous les RPG sur toutes les consoles (Albert Odissey ...), normal on est spécialiste du genre !! Mais la feinte c'est qu'on le garde pas chez nous pendant cent-sept-ans avec des groooosses toiles d'araignées dessus; tu veux un truc, tu nous appelles et hop, toctoc/badaboum, c'est chez toi. Alors au lieu de vous balourder une liste à trois balles on préfére vous filer notre numéro de téléphone. On trouve ça plus malin!! Avis aux revendeurs sérieux, motivés et désireux de faire les meilleurs jeux japonais : contactez-nous!

Katana: 40.34.59.31.





Un catalogue "Kolossal" constament remis à jour, plus de 12000 titres consultables 24H/24





3615 CD Passions s'occupe de vous. même sous les tropiques!!!

LES MEILLEURS PRIX DU MARCHÉ ON RACHÈTE (CASH) TOUT TYPES DE CD MÉGA CHOIX D'OCCASIONS DISPONIBLES ON EXPEDIE VITE ET BIEN Un serveur carrément interactif!

### **PROMOTION SEGA MEGADRIVE** LOTS JEUX NEUFS

DRAGONBALL Z VIRTUA RACING **ADAPTATEUR** VALEUR 1085 Frs PRIX CANON

449 Frs

TOUT LES NEWS

SONY PSX SATURN **NINTENDO** 

### **SEGA**

TEL NOUS POUR NOS PRIX JEUX JAPON. USA .FRANCE FLIPPERS OCCASION CARTE JAMA MEUBLES VIDEO TOUTES MARQUES TEL 78.88.89.89 FAX 78.88.72.67 CHAOUE MOIS UN FLIPPER A GAGNER

<u>bon de commande</u>	à retourr	ier à:	
té S.E.P.C 191 av Victor I	iueo 69140 R	HLLIEUX L	A PAPE
69140 RILLIEUX LA PAPI	E		
designation	até	nu	total

designation LOT CASSETTES

PORT 40 frs ( chèque () ccp () mandat () je règle par: je participe au tirage pour le flipper :oui : non:

NOM.....PRENOM.... ADRESSE.....

CODE POSTAL......VILLE.....

GAGNE UN VERITABLE FLIPPER

#### → SODEGA

Avant, dans ma contrée lyonnaise, je chérissais mes bornes d'arcades, tapant le carton sur l'une ou l'autre. essayant tous les jeux avant de les vendre à des professionnels. L'arcade était mon métier. Cette passion du jeu m'a fait ouvrir mon magasin de consoles et jeux vidéo. Je les chouchoute, ils sont tous là et ils me le rendent bien. A l'abri des montagnes proches, les passionnés connaîtront vite mon adresse. Entre fans le courant passe toujours. Que tous ceux qui rêvent d'air pur ludique, fassent appelle à mon service VPC et que les plus proches viennent me voir. Nous pourrons jouer, ils feront leurs choix. Prix serrés et qualité sont mes nobles régles. SODEGA - 191, rue Victor Hugo - 69140 Rilleux Lapape - Tél: 78





#### MICROSTEEL **NOUVEAUTÉS ET** TRANSFORMATIONS

Toujours au premier rang, les 32 bits en démo attendent les passionnés qui connaissent déià les atouts de notre magasin! Un vaste choix de jeux, un service après-vente performant pour tous nos produits, un système d'échanges de jeux PS\_X et Saturn entre 50 et 100F, un panel impressionnant de jeux d'occaz à partir de 100F et un mega service de transformation qui fera de votre Playstation une console universelle compatible avec tous les jeux Japonals, américains et français! Si les News vous mettent en transes, nous recevons toutes les semaines les demiers jeux en direct du Japon et le 21 avril l'Ultra 64 a toutes les chances d'être de la fête!!! Nos vendeurs toujours souriants vous attendent pour tous les conseils et produits demandés tant dans le domaine des consoles que dans celui de la micro. Vous pouvez aussi nous retrouver sur le 36 15 MicroSteel pour passer commande et consulter nos rubriques.

MicroSteel- 29 rue Jean-Pierre Timbaud, 75 011 Paris- Tel: 43 38 98 77



29, rue Jean Pierre Timbaud 75011 Ouvert de 10 H à 19 H 30 Métro Oberkampf

Tel. 43 38 98 77, Fax. 43 38 12 05



Sony PSX Française + 1 Cable RGB + 1 Jeu au Choix 2490 Frs TTC

Sega Saturn Jap + 1 Cable RGB + 1 Jeu au Choix

2890 Frs TT(

Echanges de jeux PSX et Saturn entre 50 Frs et 100 Frs

Jeux d'occasion PSX et Saturn A partir de 100 Frs

Payez en 3 mais raire PSX oa patre Setan

Transformation ... votre PSX en PSX Universelle compatible avec tous les jeux

Arrivage de nouveautés toutes les semaines

200 Frs PG4 Tour 96 Toh-shin-den S 200 Frs Fifa 96 Steam Gear Wash 209 Frs Striker Nova Storm Kileak The Blood Street Fighter Movie 100 Frs The King of Boxing Off World Interseptor 150 Frs Destruction Derby Air Combat 200 Frs 200 Frs Golden axe The Duel 150 Frs Slam Dunk Prime Goal EX Shin Shinobi Den Ridge Racer Ray Man 206 Frs Daytone 1-Goal 100 Frs Space Griffon

Et Bien D'autres Et Rien D'autres

PROMO NEUF SAT Street Fighter ZERO PROMO NEUF PSX Kileak 2

360 Frs TTC 490 Frs TTC

#### **VENTE PAR CORRESPONDANCE**

Commandes à retourner sur papier libre à : Micro Steel VPC 29, rue JP Timboud "5011 PARIS Poste 60 F Pour Jeux 80 F en CR, 120 F Pour Consoles 150 en CR CONSOLES +
RUBRIQUE COURRIER
92514 BOULOGNE CEDEX
ou écris ton courrier sur le
3615 TCPLUS

Je le crois pas, ça@! Voilà qu'en plus de vos nombreuses questions habituelles (quand est-ce que sort tel jeu? sur quelle console? est-il meilleur qu'un autre? Trollie se promène-t-il touiours nu dans les couloirs? etc.). je reçois maintenant des déclarations d'amour de la part de certaines lectrices. Ne rigolez pas, je suis très sérieux, pour une fois. Recevoir du courrier féminin est un événement déjà suffisamment rare pour me faire friser l'infarctus, alors je vous laisse imaginer l'effet que peut avoir sur moi une brûlante déclaration! Je n'ai que trois mots à dire, mesdemoiselles: vous êtes formidables!

C'est nouveau, c'est tout beau, c'est 100% Bomboy.

m'ont donné une sacrée idée. J'organise, spéciale-

ment pour les lectrices de Consoles+, un concours

ment. Vous pouvez faire votre déclaration d'amour

sous la forme d'un poème, d'un dessin, d'une cas-

lez. La gagnante verra sa déclaration publiée dans

Consoles+ ainsi que sa photo (si toutefois elle a

d'élue de mon cœur du mois lui sera également

adressé. C'est parti, les filles, à vos encriers, et de

l'adresse de ce nouveau concours qui vous est spé-

Courrier du Cœur

Bomboy mon amour,

Consoles+,

92514 Boulogne Cedex

votre plus belle écriture (la plume d'oie, c'est pas

souhaité joindre une photo d'elle). Un diplôme

mal), recopiez sur une enveloppe (parfumée)

sette vidéo (mais soft, hein!) ou de ce que vous vou-

de la plus belle déclaration... Très soft, bien évidem-

Les quelques lettres romantiques que j'ai reçues

NOUVEAU!

cialement destiné:

Mais je dois tout de même ajouter une chose: n'oubliez pas de joindre une photo à vos lettres, histoire que je puisse les épingler sur le mur de la rédaction. Prenez exemple sur la ravissante Véronique Yang: elle, elle a tout compris. Quant à Jeanine de Monfort, il faut faire un effort (warf! warf! warf!) et m'envoyer une photo de votre groupe d'amis de Hong Kong, je la publierai volontiers dans Consoles+, promis. Allez, les filles, au boulot... J'attends vos déclarations avec impatience.

3615 I Love Bomboy, le Minitel des lectrices de Consoles+. Prochainement sur Internet.

## LAURENT, RAPIDE ET EFFICACE



Laurent est un petit malin. Au lieu d'envover

sa question par courrier, il me l'a fait parvenir par fax!

C'est bien la première fois que cela m'arrive! Laurent se demande comment les testeurs de Consoles+ font pour tester des jeux qui ne sont pas encore disponibles à la vente.



Salut Laurent.
Pas mal vu, le
coup du fax, ça
m'a bien plu.
Ta question est

très intéressante. En fait, si nous pouvons tester des jeux avant qu'ils soient dans le commerce, c'est qu'on nous les envoie avant leur mise en vente dans les boutiques. Les éditeurs ont à leur disposition des produits testables quelques semaines avant leur sor-



tie officielle. Il s'agit généralement de versions dites "béta" qui n'ont pas l'apparence des produits finis: ni boîte d'emballage ni doc. Pour les jeux sur cartouche (de plus en plus rares), ils se présentent sous la forme de barrettes mémoire (que l'on nomme sauvagement "E-Prom"). Quant aux CD, ce sont généralement des CD jaunes ("Gold Disc") ou bien verts. Les éditeurs fournissent ce genre de CD, car ce sont des CD réinscriptibles (enregistrables), et cela nous permet de tester un jeu avant qu'il ne soit disponible dans sa version commercialisée.

#### CHARLES A DES HALLUS



Je ne sais pas ce que Charles prend au petit déjeuner, mais ses céréales au lait viennent certainement

de la Jamaïque.

En effet, il me demande si des jeux comme Sega Rally ou Virtua Cop seront un jour adaptés sur Playstation. Il est fou ou quoi?

## VOS MEILLEURES COUVES

#### LA MEILLEURE COUVE

Incontestablement, la meilleure couverture du mois revient à Christophe Duval. Ce petit jeune homme de 16 ans a réalisé un véritable chef-d'œuvre bourré d'humour et il gagne un abonnement à Consoles+. Il n'y a rien à redire, si ce n'est que Spy va afficher le dessin chez lui. Bravo, p'tit gars, continue comme ça et n'hésite pas à nous faire parvenir d'autres dessins.



#### COUV' 2000

Rassurez-vous, le concours des couvertures de Consoles+ de l'an 2000 continue. Si j'en juge par le nombre de dessins reçus, c'est un concours qui vous plaît. Il n'y a donc aucune raison pour qu'il s'arrête... avant l'an 2000. Continuez à être aussi drôles et imaginatifs, vous êtes les meilleurs. N'oubliez pas que les dessins en noir et blanc ou faits au crayon de papier ne peuvent être publiés dans les pages de Consoles+. A vos couleurs, fidèles lecteurs, et défoulez-vous!



Hé, Charles, il faudrait que tu arrêtes de pédaler dans les nuages, tu vas prendre froid. Tu n'es pas sans savoir que Sega et Sony se livrent une

guerre sans merci dans le monde des jeux vidéo. Comment crois-tu qu'il serait possible qu'un jeu 100% Sega puisse un jour être adapté sur Playstation? Ce sont deux consoles concurrentes, ne l'oublie pas.

## QUOI DE NEUF, DAVID?



David est un jeune homme de treize ans. Il aime sa Super Nintendo plus que tout. Cela peut se comprendre.

David aimerait savoir si un nouveau Dragon Ball Z va sortir, s'il y aura un nouveau Mortal Kombat et si un nouveau Street Fighter et un nouveau Killer Instinct verront le jour sur Super Nintendo.



Salut David. Dis-moi, tu es amoureux du mot "nouveau", ou quoi? Tu me le sors une fois par question. C'est un record, bravol Commencons par le

commencement. Oui, il y aura un nouveau Dragon Ball Z sur Super Nintendo, et il s'agira, à nouveau, d'un jeu de baston. Il est attendu pour la fin du mois de mars. Des versions Saturn et Playstation seront également disponibles, mais ça, vous l'avez déjà lu le mois dernier dans le Consoles+ n° 52. Il n'v aura pas de nouveau Mortal Kombat sur Super Nintendo. Acclaim prépare bien une suite à ce ieu de baston, mais il devrait être entièrement géré en 3D, un peu comme Virtua Fighter (Saturn) ou Tekken (Playstation). Impossible donc de le voir tourner sur une Super Nintendo. Rien à signaler non plus de la part de Capcom. Il semblerait que la firme japonaise développe pour l'instant uniquement des jeux pour la Saturn et la Playstation. D'ailleurs, Capcom s'apprête à lancer Street Fighter Zero II dans les salles d'arcade. Nul doute qu'une version 32 bits verra le jour très bientôt. Quant à Killer Instinct 3, il est encore trop tôt pour pouvoir se prononcer. Le deuxième volet vient à peine de sortir en arcade. Laissons le temps au temps et attendons encore un peu.

#### AURÉLIEN, GRAND LECTEUR DE DOUZE ANS



Aurélien, qui habite Thiais, est un fervent lecteur de Consoles+. La preuve: il est abonné! Rien ne lui échappe.

Il s'étonne de voir la façon dont a été traitée la solution de Yoshi's Island: une quinzaine de photos seulement et des tonnes de lignes de texte. Il n'est pas content.

Mais s'il m'écrit, c'est pour me demander pourquoi le C.E.S., le fameux salon de Las Vegas, n'a pas été présenté dans Consoles+.

## CONSOLES + RUBRIQUE COURRIER 92514 BOULOGNE CEDEX ou écris ton courrier sur le 3615 TCPLUS



Salut, Aurélien. Dis-moi, quel coup d'œil! La solution de Yoshi's Island a été traitée de façon à ce que tout le monde puisse terminer le jeu à 100%,

et ce quel que soit le niveau du joueur. Dans ce ieu, il n'était pas utile de vous donner les plans de chacun des mondes en intégralité. Il faut laisser au joueur le plaisir de découvrir les niveaux dans lesquels il va évoluer. Consoles+ n'est intervenu que pour vous donner les photos des quelques points délicats rencontrés dans le jeu. Pour ma part, je pense que cette solution est excellente et que Spy s'est très bien débrouillé. En ce qui concerne le salon de Las Vegas, si Consoles+ n'en a pas parlé, c'est simplement que quasiment tous les éditeurs de jeux vidéo n'y étaient pas présents. En effet, cette année le C.E.S. était plus placé sous le signe de la vidéo et de l'électronique qu'axé sur les jeux vidéo. Des éditeurs tels que Nintendo, Sega et les autres ont préféré se consacrer au gigantesque salon de Los Angeles, l'Electronic Entertainment Expo (l'E3), qui aura lieu du 16 au 18 mai prochain. Cela risque d'être un salon bourré de surprises et de sacrées nouveautés.

COTTRRIER COTTRRIER

COURRIER

## **ENCORE UN AURÉLIEN!**



Et de deux! Non mais, qu'est-ce que cela signifie? Je me demande si la majorité de nos lecteurs ne s'appelleraient pas

Aurélien. Il va falloir que je fasse une enquête.

Aurélien, qui, lui, habite Avignon, me dit qu'on lui aurait dit (vous me suivez?) que









Destruction Derby et WipEout ne sortiraient pas en version japonaise en France. De plus, peut-il encore espérer rêver (sic) d'un adaptateur pour sa Playstation... Autre question; s'il achète une Nintendo 64 en version japonaise, se fera-t-il avoir?

Re-bonjour, Aurélien. Je ne sais pas qui t'a dit que Destruction Derby et WipEout ne sortiraient jamais en version japonaise dans les boutiques d'import, mais je pense que c'est une belle ânerie. Tout d'abord. Destruction Derby et Lemmings 3D sont tous deux annoncés au Japon pour le mois de mars. WipEout ne devrait pas tarder lui aussi à sortir là-bas. Ensuite, il ne faut pas oublier que nombreux ont été les magasins à vendre des consoles iaponaises avant les versions officielles françaises. A l'heure actuelle, ces mêmes boutiques continuent à se faire de l'argent avec la vente de jeux en import. Sachant que Destruction Derby et WipEout sont des ieux qui se sont énormément vendus en France, et en Europe en général, sur les consoles officielles, nul doute qu'ils sont aussi attendus par ceux qui possèdent une console japonaise. Je pense donc que les jeux seront disponibles dans les boutiques d'import au même titre que les autres jeux iaponais et surtout au même prix!

Vous êtes nombreux à me demander si un adaptateur Playstation sera un jour disponible. Je ne suis pas en mesure de vous répondre positivement aujourd'hui. Au moment où je réponds à vos lettres, aucune

boutique en France n'est en mesure de

Si tu souhaites acheter une Nintendo 64

faudra, comme toujours, attendre.

fournir un adaptateur pour la Playstation. Il

tu payeras les jeux plus cher qu'en version officielle. L'import a un prix! En ce qui concerne la compatibilité entre les différents pays, les consoles seront certainement protégées. Mais, étant donné que la Nintendo 64 fonctionnera avec des cartouches, il y a fort à parier qu'une bidouille sera rapidement mise en place pour profiter sur sa console des jeux japonais, américains et français.

#### L'ABC DE L'A DU B ET DU C



Christophe, de Chapillon, se demande ce que signifient les lettres A. B. C ... que l'on met à la place des prix des jeux (c'est à se

demander s'il lit Consoles+ depuis longtemps, lui!).

Il souhaite aussi savoir le temps qui s'écoule entre le moment où l'on fait le test d'un jeu dans Consoles+ et celui où il sort dans le commerce.



Salut, Christophe (tiens, un lecteur qui ne s'appelle pas Aurélien!). Les lettres qui remplacent le prix des ieux correspondent à un code de

99 francs, le B de 100 à 199 francs, le C de 200 à 299 francs, etc. En ce qui concerne le laps de temps écoulé entre le test d'un ieu et sa sortie en boutique, deux choses sont possibles. Soit il s'agit d'un test de jeu en import, japonais ou américain, et tu peux être certain que le ieu est déià disponible dans les boutiques d'import. Soit c'est un test de jeu en sortie officielle que nous faisons. Dans ce dernier cas, tu devrais trouver ce jeu en boutique au moment de la parution de Consoles+, au

pire quelques semaines après... sauf retard

prix. Le A signifie que le jeux coûte jusqu'à

#### SACHA... TOUILLE!



Bon, je l'avoue, on ne peut pas toujours être drôle tout le temps. Sacha Lefebvre, qui n'a que 15 ans et mesure déià 1 m 80

(vous vous rendez compte? C'est un géant comparé à mon petit mètre), le grand Sacha, donc, aimerait savoir si la Pippin sera aussi bien que la Nintendo 64 et si les jeux PC sont aussi bons que les jeux d'une console 64 bits.

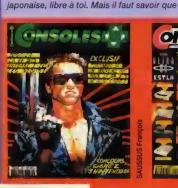
De très bonnes questions, ma foi!



Salut, Sacha, La Pippin n'est pas vraiment une console de ieu. Disons plutôt que c'est une console multimédia. En effet, la Pippin, dont le nom devrait



changer dans les mois à venir, n'est rien d'autre qu'un PowerMac que l'on peut brancher sur la télévision du salon. Sa puissance est très correcte, puisqu'elle est équipée d'un microprocesseur PowerPC 603. Avec son lecteur de CD-Rom double vitesse, la Pippin accueillera tous les CD des PowerMac, dont la logithèque s'étoffe de jour en jour: Ainsi, dès sa sortie sur le marché, elle disposera de jeux comme Doom 2. Dark Forces. Marathon 2. Comanche, Shockwave Assault et autres Hexen. Les CD culturels seront également





exceptionnel.





de la partie. Un clavier peut aussi se brancher sur la console. Ajoutez-y un modem et le monde Internet s'ouvre à vous. Je vous l'ai dit, la Pippin est principalement une console multimédia. Quant à la comparer à la Nintendo 64, je pense que c'est une erreur. La Nintendo est conçue exclusivement pour les jeux. De plus, cette console n'est pas encore disponible et nous ne pouvons nous en faire un avis précis. La réponse à la seconde question sera très claire: sachant que les jeux des consoles 32 bits de Sega et de Sony sont bien plus réussis du point de vue graphique et de l'animation que les jeux PC (Pentium et autres), il est facile d'imaginer que ceux de la Nintendo 64 seront également d'une qualité supérieure aux jeux PC.

#### QUAND FRANCISCO S'ENDORT

permettra-t-il de jouer?



Francisco, dont je ne connais hélas que le nom, me demande quel jeu acheter entre WipEout et Ridge Racer Revolution.

Il souhaite aussi connaître la date de sortie de ce dernier en version officielle. A quand l'adaptateur multijoueur sur Playstation... et à combien de joueurs



Salut, Francisco. Si tu possèdes dejà Ridge Racer, je te conseille tout naturellement WipEout. Mais si tu n'as aucun des deux, et étant donné que Ridge Racer

Revolution sort seulement au mois de mai (ouh! que c'est encore loin!), je te conseille, de nouveau, WipEout. Je pense que j'ai été clair, tu ne trouves pas?

L'adaptateur multijoueur est disponible et il permet à huit joueurs (avec deux adaptateurs) de jouer simultanément sur un même jeu, comme Total NBA, par exemple.

#### BOMBGIRL, LE RETOUR



Elle est de retour, et elle est... heureuse! En plus de m'envoyer un superbe dessin de "Gunnm", elle me demande pourquoi

nous n'avons pas publié les dessins que l'on trouve à la fin du manga "Cyber Weapon Z". Elle se pose les questions suivantes: pourquoi les jeux 16 bits sont plus chers que ceux des consoles 32 bits, quel est mon manga préféré et quelle est la couleur de mes yeux. Pour finir, Bombgirl aimerait savoir de quoi parlent les mangas "ikkyu" et "Noritaka".



C'est un intense plaisir que de te retrouver, douce Bombgirl. Si nous n'avons pas publié les dessins qui se trouvent à la fin du manga "Cyber Weapon Z",

c'est simplement par manque de place.
Nous avions défini un certain nombre de
pages, calculé au plus juste par numéro. En
ajoutant les dessins du manga, nous
aurions été obligés de couper quelques
pages du manga. Ç'aurait été dommage,
non?

Si le prix des jeux 16 bits est aussi élevé, c'est qu'il s'agit de jeux sur cartouche. Les barrettes mémoire ont un prix. Sur un CD, que le jeu occupe 10, 20, 100 ou 500 mega, le prix de fabrication reste le même. Voilà



CONSOLES +
RUBRIQUE COURRIER
92514 BOULOGNE CEDEX
ou écris ton courrier sur le
3615 TCPLUS

pourquoi un jeu sur CD te coûtera moins cher qu'un jeu sur cartouche. Mon manga préféré est très certainement "Akira". La technique de dessin est parfaite et l'emploi des couleurs sans reproche. J'aime aussi beaucoup "Gunnm" et "Apple Seed", et i'ai les veux noirs... J'ai demandé au Panda s'il connaissait les mangas "Ikkyu" et "Noritaka". Il m'a répondu que "Ikkyu" sortait ce mois-ci chez Glénat, et il en parle dans sa rubrique. Quant à "Noritaka", il n'en a jamais entendu parler. Es-tu certaine de toi? Un Panda à qui des noms de mangas sont inconnus n'est pas une chose normale. Bisous à toi aussi, et n'oublie pas le nouveau concours.

#### L'HAMI MAROCAIN



Consoles+ est de renommée mondiale, comme nous le prouve cette question de Hami Hicham, qui vit au Maroc.

Il aimerait savoir pourquoi Sega serait prêt à investir dans la M2, alors qu'il est tout à fait capable de fabriquer une telle machine.



Salamalékoum, Hami (c'est phonétique: je sais, l'orthographe est mauvaise, mais la prononciation est juste, non?). Je ne sais pas si Sega va acheter ou

non la technologie M2. D'après les dernières informations provenant du Japon, il semblerait tout de même que Sega soit très intéressé par cette acquisition. Il se pourrait même que la technologie M2 soit le cœur de la prochaine Saturn, la Saturn 2, mais rien n'est moins sûr... Une chose est certaine: Matsushita développera une console 64 bits. L'avenir nous en dira plus.



PRIX DEDICACE

Chaque mois, de nombreux très jeunes lecteurs nous envoient des dessins. La maîtrise du trait n'est pas toujours assez aboutie pour que nous puissions les publier, mais ces œuvres sont, j'en suis certain, réalisées avec beaucoup de cœur. C'est pourquoi ce mois-ci nous avons décidé de récompenser le jeune Maxime Font. Il n'a que 9 ans, mais il lit déjà Consoles+. Il recevra le prochain Consoles+ dédicacé par toute l'équipe.



**IEYMANS D** 

#### CHSOLESCE

150, rue Galliéni 92100 Boulogne-Billancourt Tél. (1) 41 86 16 72 Fax rédaction : 41 86 16 96 Fax pub : 41 86 16 92 Pour obtenir directement votre correspondant, remplacez les 4 derniers chiffres du standard par le numéro de poste entre parenthèses.

Rédacteur en chef

Alain Huyghues-Lacour (A.H.L.) Secrétariat Juliette Van Paaschen (16 72) Juliette Van Passchen (16 72)
Richard Homsy (Spy) (16 73)
Ricolas Gavet (Nilico) (16 74)
Marc Menier (Marc) (16 75)
Secrétariat de rédaction
Pascale Chouffot, assistée de
Jean-Loup Bouteau

Maquette babelle Lacombe, Olivier Mourgeon Ont collaboré à ce numéro François Hermellin (Banana San), correspondant permanent au Japon, Lionel Barcillon, Odile Boetschi, Véronique Boissarie, Bomboy, Elvira,

Véronique Boissarie, Bomboy, Elvira, fifi, François Garnier, le Panda, Maxime Roure, Switch, Philippe Tilikete, Gia To, Tomkat, 2c killer. Chef's de publicité Stephanie Bonnard (16.31) Karine Le Brozec (16.31) Karine Le Brozec (16.32) Maquette Publicité Dominique Chagnaud Burneau de Lyon Catherine Laurent (el. 78 62 65 10 Anne-Sophie Bouvattire (41 86 16.45; Fax. 46 62 25 81) Fabrication Isabelle Delanoy (17.90) Service abonnements

Service abonnements Tél.: (1) 64 81 20 23 France : 1 an (11 numér 288 F (TVA incluse) 288 F. (TVA incluse)
Etranger: 1 an (11 numéros):
370 F. (train/bateau)
(tarifs avion: nous consulter)
Belgique: 1 an (11 numéros):
2 335 FB. Payable par virement sur le
compte de Diapason à la banque
Société générale à Bruxelles,
n° 210-0083593-31.

Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 volets)

BP 53, 77932 Perthes Cedex.

#### emap•alpha

150, rue Galliéni 92100 Boulogne-Billancourt Tél.: (1) 41 86 16 00 Directeur délégué Gorune Aprikian (16 10) Directeur d'édition Vincent Cousin (16 05) Responsable administratif et financier

Christel Marjotte Beylerian (16 03) Directeur commercial Lara Wytochinsky (16 24) Consoles+ est un mensuel édité par EM-Images SA Siège social : 41-43, n du Colonel-Avia, 75015 Paris. Principal actionnaire : EMAP France.

P-DG et directeur de la publication Christopher Uewellyn Dépôt légal : mars 1996

Photocomposition, montage Euronumérique Photogravure : EPS, PPDI

Imprimenes : Fecomme, Claye-Souilly, 77000, Imaye, Laval, 53000 Distribution : Transport Presse Vantes (réservé aux dépositaires de

entes (reserve aux depositaires i presse) Synergie Presse, Alain Stefanesco, directeur général 9, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15 Tél.: (1) 05 01 46 23 (réserve aux marchands de journaux) La reproduction, même partielle de tous les articles parus dans la publication (© Consoles+) est in-terdre, les informations rédacbonnelles publiées dans Consoles+ sont libres de toute publicité Les anciens numéros de Consoles+ sont disponibles a Consoles+/Service Abonne-

BP 53, 77932 Perthes Cedex

VENTES

#### SATURN

Saturn Fra + 6 jx gar., px . 3 200 F ou vds sép. Frédéric DECAMPS, 167, bd Davout, 75026 Paris. Tét.: (16-1) 40.30.95.07

Vds Saturn jap. + 1 pad + 5 jx + adapteu an), px: 3 500 F. Issam DJABROMI, 27. Ardannes, 78019 Parts. To 1) 48.03.10.42.

Vds or Saturn, px. 250 F port inclus. Damler BOUVIER, 13, Monteuil, 38430 Saint-Jean-de-Moirans. 761.: 76.65.90.52.

#### **MEDAGRIVE**

Vds MD1 + 10 jx + 2 man. (1 a. 6 boutons) Px 2 000 F à déb. Augustin Rieunier, 25, avenue de 000 Få déb. Augustia Rie 94700 Maisons-Alfort. Tél. : (15-1) 49.77.22.83.

Vds 10 ix FIFA 95, Dragon STTF II PSG flashbach. Px: 950 F. Régis Disppedaile, 39, rue du Che-min Vert, 93000 Bobigny. Tél.: (16-1) 48.30,32.36.

Vds MD + 4 man. + 2 jx : eco 2 syndicate, Landstalker 3 000 F. Hubert Delaunny, 1A square de Macédoine, Tél.; 99.50.85.32. 35200

Vos FIFA 95, Landst, Earthu, F1, Sonic 3, NBA 94, Am. tenn. 100 à 250 F. Dilvier Dreuevaux, 7, rue Marcel Pagnol, 98000 Charleville-Mêzières. 76). : 24,58.06.14.

#### **SUPER NINTENDO**

Vds SNES + 1 pad + ac replay + 2 m : 500 F Cedric Sorraux, 5, rue J.-B. Gerreis, 77450 Esbhy. Tél.: 60.01.49.70.

Vds SNIN + 3 pads + adapt 60 hz + 8 ix + sext 1500 F. Romain Baudin, 3 II Marseille, Tél.: 91.06.23.14. 3 III Turgot, 13012

Vds SNIN + 4 jx (dkc) + 2 pads the Px : 900 F. Vivien Einele, 4, rue du tras, Tél.: 90.63.35.52. ue du Chateau, 84200 Carpen

Vds SNIN 350 F + M de 100 & 250 F. (Yoshu'sisland, Chronot). Olivier Crouzatier, Lou Bigars, Chemin des Courcettes, Le Golfe Juse, 06220 Vallauris. Tél.: 93.63.03.97.

Vds DK country III street racer the Nicolas Potler, 16, avenue de Lowendal, 75015 Paris. Tél.: (16-1) 47.34.81.98.

Vds SNIN + 2 man + 4 man turbo + adapt + 10 jx. Px : 2 000 F ou sép. Jérôme Marconnet, 108, chemin de Lagassine, 31840 Aussenne. Tél. : 61.65.80.97.

Vds SNIN + 8 |x (Street racer, Earthworm-Jim...) 1-500 F. Emmanuel Briand, 10, rue Idrac, 31000

Toulouse. Tél.: 61.63.99.73.

Vds SN 50/60 hz + 4 pads + Super 68 + 15 jx the Px: 2500 F Matthieu Schaeffer, 38, rue Va-Git-sur-Yvette.

Vds 688 + 13 (g (Zelda, Mario 1 & 2) + nbx acc. Px: 1 500 F. Cyrille Deprat, 31, rue Gaston Rel-son, 40110 Morcenx. Tél.: 58.08.10.68.

#### DIVERS

Vds neo geo + 3 px: 1 800 F. Sn + jx: 800 F + Megadine: 300 F Yann Prevosi, 4, aliée du Parc, 95270 Bellefontaine. Tél.: (16-Megadine 95270 1) 34,09,92,70

Vds 300 + 2 man + 5 ix: 1 700 F Nicolas de Pallières, 8, avenue Sainte Foy, 92200 Neulity sur-Seine. Tél.: (16-1) 47.45.08.98.

Vds px sat 200 F. Shinobi Vgoat Deaoal u

VFighter Christopha Ledoux, 76, rue Sadi Car not, 59790 Ronchin, Tél.: 20.53.64.44.

Vds Saturn Jap • 3 joys • 4 jx (ex. FIFA 96) et Px • 4 200 F Patrice Castille, 35, avenus J.-I Champeval, 94000 Créteil. Tél.: 48.98.57.23. Vds neo-geood + 6 iii + II pads Px 3 000 F tbe. Thibaud Silevenari, 2, rue Ranair, 62130 Saint-Pol-sur-Terroise. Tél.: 21.04.49.94.

Vds. ach , éch jx PSX (Ace combat, Arc tille lad). Jérôme Bartoletti, 90, avenue du Général Le-clerc, 83300 Cusset. Tél. : 78.31.94.61.

Vds 32 X + 5 jx, px: 1 000 F, MCD 2 + 1 jeu, px 500 F ou sép Jean-Paul CORREIA, 3, rue Rio-сганх, 92310 Sèvres. Tél.: {18-1} 46.23.16.43. Vds ix Rayman (VF) + codes, px : 200 F. Christophe URBAIN, 12, rue de la Weiss, 68125

Vds Super Grafx ft équipée + Ghouls'n'Ghost, px 500 F. Laurent FREYNET, 18, rue A 69330 Meyzier. Tél.: 78.04.24.89 18, rue Astole Fra

Vds.jeu.psx: Tekken. Px. intéressant. David MAU-COURT, 25, rue du Campagnol , 77240 Cesson-laforét. Tél. : (18-1) 64.10,78.33.

acc. the. px : 1 500 F à déb. Cédric MAUCOURY, 16 bis, allée du Marchéal Mortles 93270 Sevran. Tél. : (16-1) 43.83.05.88.

Vds jx sur PSX Street Fighter, DBZ, etc. Miguel DOS SANTOS, 12, rue Emile-Zola, 75012 Paris. Tél.: (16-1) 80.63.24.46.

Vds GG + 2 jx + adapt, sect. px: 40 F. Flavler BRUYERE, 24, rus du Berry, 45290 Nogent-sur-Vernisson, Tél.: 38.97.73.03.

Vds Jaguar + 3 px (Boom-Alien = Cybermorph), px: 1 200 F. Daniel DEMONTANT, 8, parc du Petil Bourg, 91000 Evry, Tél.: (18-1) 60,77.34.93.

Vds 3 DD + 8 man. + 10 |x, mm: 3 500 F. Chris-TOPHE FONTAINE, 12, rue Henri La 77400 Lugny. Tél.: (16-1) 60.07.15.09.

+ 7 pt, px 1 000 F. Eric FEVRE, 3, avenue des Volabilis, 93220 Gagny. Tél.: (18-1) 43.88.25.56.

Vds 3 DO • 2 man • ND For SP + Fila, Mgrace, Thempark, px : 2 600 F. Eric PERRUSSET, 9, rue 95300 Postoiss. 761. : (18

Vds GG + 4 ix : 500 F GB + 35 1x, px . 500 F. Jean-Jacques GOTER, 22, rue de la Co de Paris, 59280 Venissiaux, Tél.: 78,70,29,51

Vds PSX + 2 man. + Mémo + 3 ja Tek. Toshid hid, ger 3 600 F. Marc UY, 1, 93120 La Courneuve. To Tál : /16

Vds Mega CD + Sonic CD + 11 |x MD px à déb Lucien WiND, 118, rue Lebourblanc, 78590 Mol-sy-le-Rol. Tél. : (16-1) 34.62.05.21.

Vds MD et SNIN + 10 jx, px : 1 000 F. Emman PLUT, Les Vallées, 41800 Bonnever Tél. : 54.23.97.73.

Vds Lynx + 1 jeu, px: 150 F ou éch. contre je MD ou Pad GB. Laurent SMIRNE, 3, rue e Septior, 74100 Annemasse, Tél.: 50,37,09,70

Vds nec géo - 2 man. + 8 µ (SAM. SHAD., WH2 GET...), be, px : 5 000 F Brunc ROSSI, 4, chemin Romain, les Genêts, 06320 Cap d'All. Tét.: 93,27.01.19.

Vds Jaguar + 2 man + 4 js (Dom, Alien...), 1be. px 1 800 F: Nicoles DAUPHIN, 6, rue des Vau-roux, 77130 La Grande-Paroissa. Tél.: (16-11 60.96,23,33.

Vds Caps DBZ, Carbass HC3 et cartes be foot 1994 Pierre CANDINE. 35, rue de iii République, 93200 Saint-Deats. Tél.: {16-

Vds III Vectrex et K7 Amstad CPC 464 embaliage notice. Régis CASCIANO, 142, Ambrolas Paré, 7200 Le M Mans. Tél : 43 24 24 28

2 500 F, Fabien PASSETEMPS, 36, sente de la Grotte, 78510 Trail-sur-Seine. Tél.: (16-1) 39.74.35.80.

Vds sur Saturn: Shining Wisdom 350 F et Shin Shinobi 300 Xavier VEHAR, 18, iii de la Répu-92420 Vaucresson. 1) 47 01 10 69.

Rodolphe LEFEBVRE DE LABOULAYE, 12, allée des Cèdres, 95330 Domont. Tél.: (16des Cèdres, 1) 39.91.42.71.

Vds Jaguard + Cyber + Alien + Super Burn out. px. 1-100 F. Laurent VERMEGLIO, Quartier des Moulières, Chemin du Ventoux, 84120 Perfuis. Tál.: 90.79.59.24

Vds E Gear + 2 jx + transfo., tbe, Nicolas GIROUD, Tél.: 78.85.61.27.

Vds Atari 7890 + 2 man + 8 px, px 300 F Stephane GOY, Le Sirend, 38620 Massieu Tál. : 76.07.60.79.

Vds jx GG Shinobi 2 + Batman Returns + MK2, px: 350 F; Yann-Olivier LOISEL, 9, av. Octour Meynac, 64100 Bayonne, Tél.: 59.83.32.78.

#### ACHATS

ch. sur SNIN nex RPG US. Jean-Charles FILY, Pessicari, 06100 Tél.: 92.09.94.57.

Ach, au éch, n'importe quels RPG sur SNES Cádric Gossel, 10, grande rue Beglainval, 28320 Gallardon, Tál.: 37.31.47.74.

Ach Playstation françaises, Other LASSERRE, Tél. : 54.63.13.82 (H.R.).

Ach. game boy + vds Jaguard + 5 m David LENHARD, 29, clié immobilière, 25250 L'islesur-le-Doubs. Tél.: 81.92.81.54.

Ach. Theme Parc sur MD px maxi. 300 F. Thibaud COUEL, 3, avenue du Château, 77950 Rubelles 741. : (16-1) 64.09.85.06.

Ach. Civilisation, Mattic Ogre, Final Fantaisy 3, Lost Viking Emmanuel DUCRET, Saint-Marlin Champanges, 74500 Evinn. Tél.: 50.73.45.44. Ach. Arcade Système • joy • jeu Romain MD-REL, 29, rue des Platanes, 91700 Saint-Geneviève des Bols. Tél. : (16-1) 60.15.58.06.

Ach SNIN - 2 pad, px: 250 F sans jx. Sébastion DELAVENNE, 5, rés. Franc Marché, 50210 Grandvilliers. Tél.: 44.45.36.83.

Ach. Faery Tale Adventure sur MD. Patrice PER-RDT. La Muraillette n° D av. Mendés-France, 83500 La Seyne-sur-Mer. Tél. : 94.30.81.34. Ach. MD + Mega CD ou Multimedia pas cher. François BOIN, 30, rue des Frères Lumière, 69400 Villetranche s/s. Tél.: 74.65.14.56.

Ach. éch., vds jx Saturn jx jap Fra ou Americain Jeanne REMAULT, Le Renouard, 61190 Tou-rouvre. Tél.: 33.25.71.76.

Ach DBZ 2 Français sur SNIN à bon prix. Mat thieu LEDOUX, Le Hamel Baisnée, 50410 Percy

#### **ÉCHANGES**

Ech. Toshinden ou Wipcout cire un jeu playstetion. Jacques TONG. 10, rue Poussin, 93250 Vil-jamonble. Tel., 1,16-1) 48.55,64.80. Ech. jx playstation. Aron BOZKURT, 8, rue des Allouettes, 94140 Alfortville. Tel.: (16-

1) 43 76.42.17. Ech. sur SNIN Dino City et Samurai Shodowa.

Thiorry SOUVET, 7, rue du Parc de Fleury, 92190 Meudon Tél : (16-1) 46 26 08 63 Ech. DBZ 1 contre DWE Raw. Bertrand PLOS-

SARD, 39190 Digna. Tél.: 84.48.92.39. Vds P5 X Eur + Z man, + 4 Jx ou éch. ctre Salura Eur. + Jx. William WYART. 27, av. de la Pinéde. 06800 Cagnes-sur-Mer Tel. 92.02.94.70 Ech. jx Pfestation ctre File 96 ou actus. Soccer.

Pedro ESTEVES, 107, av. du 1º Mai, 1000 Troyes. Id. 25.80.63.56. Ech. ou vos SNIN + 7 jx ctre 300 + Fita. Ab-

doukarim KONE. 8, rue Gaston Pinot, 75019 Pacis. Tél. (16-1) 42 45,33.42. Ech. PSX + 2 jx + MC ctre Saturne + jx ou vds.

px: 2386 F. Steve SAINT-JALME, 2704, ancien chemin de Toulon, 83110 Sanary-sur-Mer Tél. 94.74.39.95 WBA Lives ctre Themepark on Sim City. David

FERNANDEZ, 7, allée Copernic, 78990 Elancourt. Tél. (16-1) 30.51.23.39. Ech. Amige CD 32 + 6 jx + man. etre 3 DD + jz.

Ludovic LEFEBVRE, 16, rue Cazin, 62200 Bott-logne-sur-Mer. Tél.: 21.31.27.63.

#### Bon pour une annonce gratuite\*

Écrivez lisiblement en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espacement) et ne cochez qu'une rubrique. Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc donner toutes les coordonnées utiles. Les petites annonces sont gratuites. Seules les annonces rédigées sur le bon à découper original de CE numéro, valable pour UNE seule petite annonce, seront publiées. Nous publierons prioritairement les annonces des lecteurs abonnés, qui joindront l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnement. Nous éliminerons impitovablement les

annonces douteuses, susceptibles d'émaner de pirates. La loi du 3 juillet 1985 (article 47) n'autorise qu'une copie de sauvegarde pour l'usage privé de celui à qui est fourni le logiciel. Toute autre reproduction d'un logiciel est passible des sanctions prévues par la loi. L'article 425 du Code pénal stipule que « la contrefuçon sur le territoire français est punie d'un emprisonnement de trois mois à deux ans et d'une amende de 6 000 à 120 000 francs ou de l'une de ces deux peines seulement ». Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales

	à retourner	à Consoles + P.A.: 150, rue Galliéni, 92514 Boulogne Cedex Consoles + n° 53
RUBR		MACHINES:
		PC Engine
	ACHATS	NOM: Super Nintendo Megadrive
	VENTES	PRÉNOM: Sega
		ADRESSE: Game Boy
	ÉCHANGES	Lynx
	CLUBS	Divers

# REVENDEZ/ACHETEZ 30 à 80 % SECRETALIS MOINS CHER CRITER





ROBOTICA CYRERNATION



## 11 NUMÉROS de CONSOLES +



CE SUPER SAC À DOS "ZE KILLER"

pour 288 F seulement au lieu de 352 F!!!

Chaque mois retrouvez toute l'actu : les news, les tips, les tests comparatifs, nos petites annonces et même les secrets des pros. Notre personnage fétiche "Ze Killer" vous attend.

64 F D'ÉCONOMIE! Faut être dingue pour rater ça!

Renvoyez le bulletin d'abonnement ci-dessous sans affranchir.

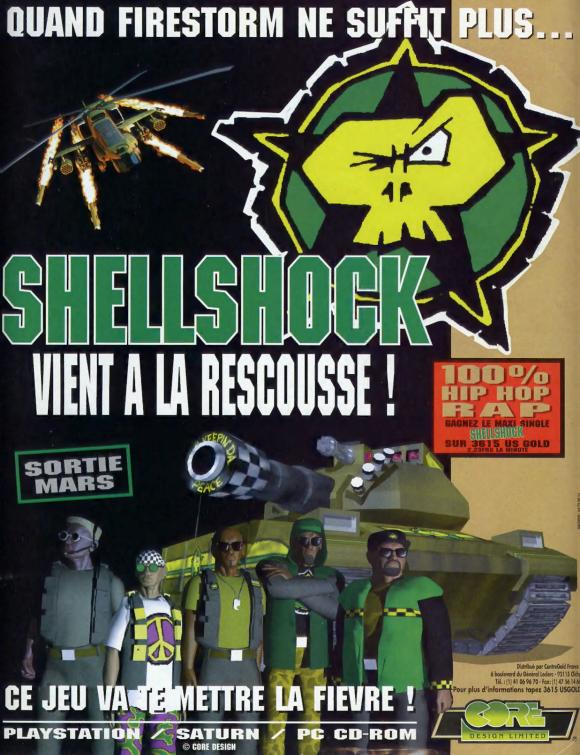
vous recevrez ce sac à dos dans un délai de 6 semaines après enregistrement de votre règlement.

#### **BULLETIN D'ABONNEMENT**

A retourner à Consoles +, libre réponse n° 8 842 - 75742 Paris cedex 15.

OUI, je m'abonne à Consoles + pour 1 an (11 numéros) au prix de 288 F au lieu de 352 F. Je réalise une économie de 64 F.
OUI, je souhaite recevoir le sac à dos "Ze Killer" en cadeau de bienvenue.
Ci-joint mon règlement :

- joine interi	and the second s	
	par chèque à l'ordre de Consoles +	
	□ par Carte Bleue ou Visa N° □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □	Expire fin
	Signature du titulaire de la carte bancaire obligatoire	4
Nom:	Prénom :	
Adresse :		
Code postal :	al : Ull Ville :	









Dans l'Ultime Bataille, 22 personnages se déchaînent au grand jour, 5 sont cachés! A vous de les découvrir! Avec la carte mémoire vous pourrez sauvegarder les personnages en mode entraînement. Le jeu est présenté avec un extrait du dessin animé que vous pourrez admirer en détail grâce à la puissance de votre Playstation®! A vous de jouer seul ou à deux en simultané.